NUMERO 21

www.playersmagazine.it

# PLAYERS

MUSICA · CINEMA · VIDEOGIOCHI · LET TURA · A · TV · COMICS · TECH













# Thomas Burns

## Il profeta del vintage

di Andrea Chirichelli

Thomas Burns nasce e cresce a Gainesville, Florida, e consegue un BFA in graphic design presso l'Università della Florida. Dopo avere frequentato con successo la Michigan State University, si trasferisce ad Atlanta, in Georgia. Le prime illustrazioni "vintage" richiamano lo stile dei manifesti turistici degli anni '20 e '30, quando, al posto delle fotografie, si riproducevano i luoghi più esotici con uno stile grafico tutto particolare e facilmente riconoscibile. I lavori di Thomas sono realizzati a mano e ritoccati digitalmente.
I portfolio sono visibili presso atlantavintagetravel.com e thomasburnsstudio.blogspot.com


ISSUE
21



# PLAYERS


**PROGETTO EDITORIALE**
Andrea Chirichelli, Tommaso De Benetti

**COPERTINA**
Riccardo Guasco

**PROGETTO GRAFICO**
Matteo Ferrara, Federico Rescaldani, Tommaso De Benetti, Cristina Lanzi, Eugenio Laino, Elodie Maulucci

**EDITING TESTI**
Alessandro Franchini, Michele Siface, Giovanni Quaglia

**AREA WEB**
Luca Tenneriello

**REDAZIONE**
Andrea Chirichelli, Tommaso De Benetti, Emilio Bellu, Federico Rescaldani, Alberto Li Vigni, Piero Ciccioli, Dario Oropallo, Marco Passarello, Matteo Del Bo, Claudio Magistrelli, Leonardo Ruffin, Cristina Lanzi, Eugenio Laino, Matteo Ferrara, Gianluca Corcione, Elodie Maulucci, Enzo D'Armenio

**HANNO COLLABORATO**
Lorenzo Pedrazzi, Fiaba di Martino, Ilaria Rebecchi, Marco Andreoletti, Nicola Sonni, Sara Sagrati, Nicola Cupperi, Lorenzo Pedrazzi, Marco Valerio

**SITO WEB**
www.playersmagazine.it

**INFO & PUBBLICITÀ**
info@playersmagazine.it



**COPYLEFT**
2010/2011/2012/2013
Players Magazine

**LICENZA**
Players è rilasciato sotto la licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 3.0 Unported.





# immagina un'immagine

## > Carola Ducoli

Carola Ducoli nasce a Genova nel 1990. Diplomata in Arte Applicata - Decorazione Pittorica e Scenografica nel 2009, coltiva da sempre una forte passione per l'espressione artistica e la comunicazione visiva in ogni sua forma. Praticante della danza, della pittura e della fotografia, termina gli studi nel 2012 presso l'Istituto Italiano di Fotografia di Milano, luogo dove ha potuto sperimentare, arricchire e delineare la sua passione per l'immagine. Attualmente vive e lavora a Milano come fotografa, assistente fotografo/a e come dipendente presso un laboratorio fotografico di stampa fine art.



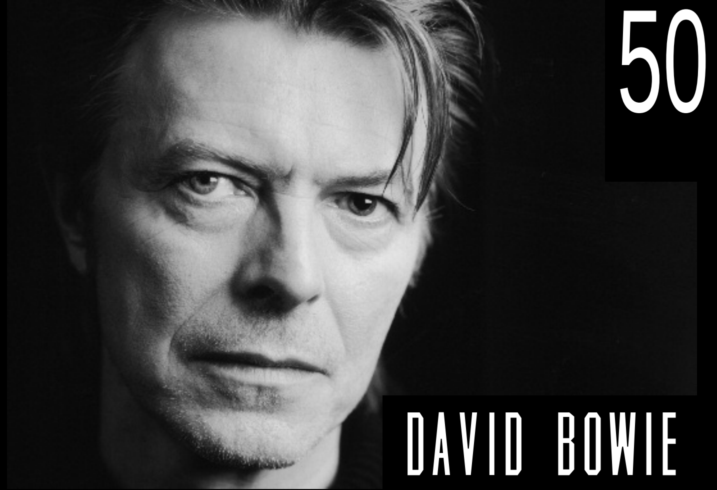


















# William Friedkin

## Costruttore di immaginari collettivi

di Sara Sagrati

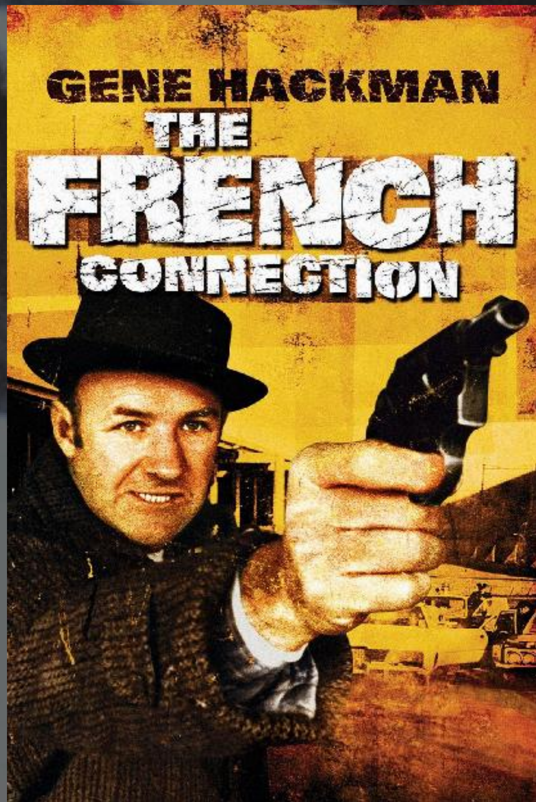


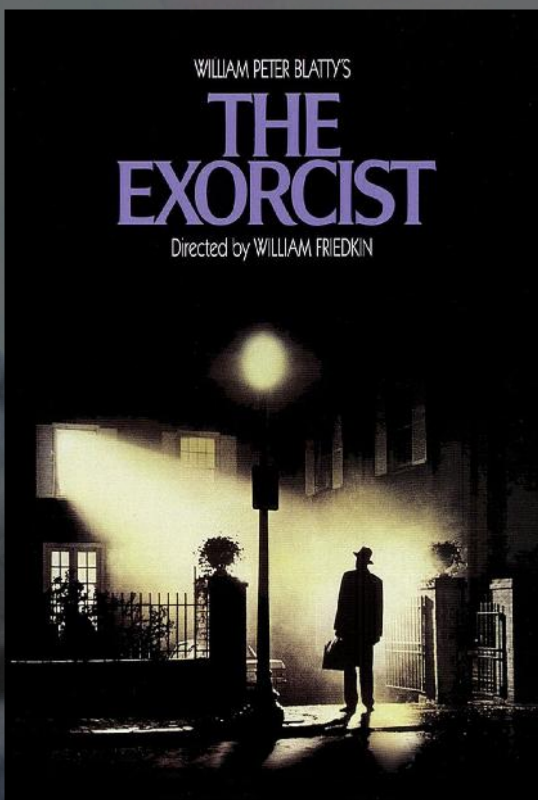
Incontrare William Friedkin è come frequentare un corso quattro anni in uno di storia del cinema in poche ore. I suoi aneddoti, l'entusiasmo, il profondo amore per l'arte e il bello non hanno pari. Ma quello che colpisce di più è la profonda umanità e la volontà di comunicare, nonostante l'avere scalato l'Olimpo hollywoodiano ed essersi guadagnato la possibilità di guardare il mondo dall'alto. Nato 77 anni fa a Chicago da mamma infermiera e papà commesso, William Friedkin ha mosso i primi passi nella tv del boom, facendo un dura gavetta fino a diventare uno dei registi più poliedrici degli anni 70 e 80.

Colpevolmente dimenticato dai nuovi cinefili, è stato lui a costruire il mondo nebbioso della paura familiare (*L'esorcista*), a inventare il noir pop patinato (*Vivere e morire a Los Angeles*), ad addentrarsi nei meandri della sottocultura sessuomane (*Cruising*), a dare nuova forma all'inseguimento in macchina (*Il braccio violento della legge*) e a piedi (*The Hunted – La preda*). Una filmografia tinta di noir, capace di parlare un linguaggio immediato, ma con radici che sprofondano nella vera e profonda cultura americana. Di sé racconta di essersi innamorato del cinema a causa di Orson Wells e del suo *Quarto potere* (come dargli torto) e di avere fatto di tutto per imparare. Subito dopo il diploma si fa assumere dal canale televisivo WGN di Chicago, dove dall'ufficio posta (come succede nei film) in due anni arriva a dirigere una sua troupe. È il primo passo che lo porta a Hollywood sul set di *Alfred Hitchcock presenta* e di vari documentari, tra cui *The People vs. Paul Crump* con cui riesce a evitare la sentenza a morte di un condannato (appunto come succede nei film).

È il 1965 e il mondo sta cambiando profondamente, tutto può succedere e le opportunità sono molteplici per self made men come lui. Per William si aprono le porte del cinema e la sua vivacità si fa subito notare. Il giovane Bill è a suo agio sul set, dove preferisce giocare con impianti teatrali per raccontare storie di una società in esplosione. Lui, repubblicano convinto, nel 1968 ci racconta quando *Quella notte inventarono lo spogliarello* e nel 1970 non esita a mostrarci la *Festa per il compleanno dell'amico Harold* in cui un gruppo di amici omosessuali sbatte in faccia all'America la propria (a)normalità.

Forse oggi ci sembra poco, ma qui si parla di coraggio, anche perché William, detto Bill, non è ancora un nome, ma è considerato un bravo e serio mestierante. Ma basta poco, perché nel 1971 finalmente esce in strada e con *Il braccio violento della legge* rompe le regole del poliziesco, contaminandolo da personaggi realistici e dinamiche action: nasce così la scena di inseguimento in auto più importante della storia del cinema. Qui non si tratta di chiacchiere da critico o da cinefilo: qui si tratta di rifare i connotati all'immaginario collettivo, e il film centra il bersaglio. *Il braccio violento della legge* apre la strada del cosiddetto new cinema che porterà all'affermazione di uno stile spettacolare ma anche profondamente realistico (vedi alla voce Altman, Pollack, Schlesinger prima e Coppola e Scorsese poi). Non si tratta di una scelta consapevole,



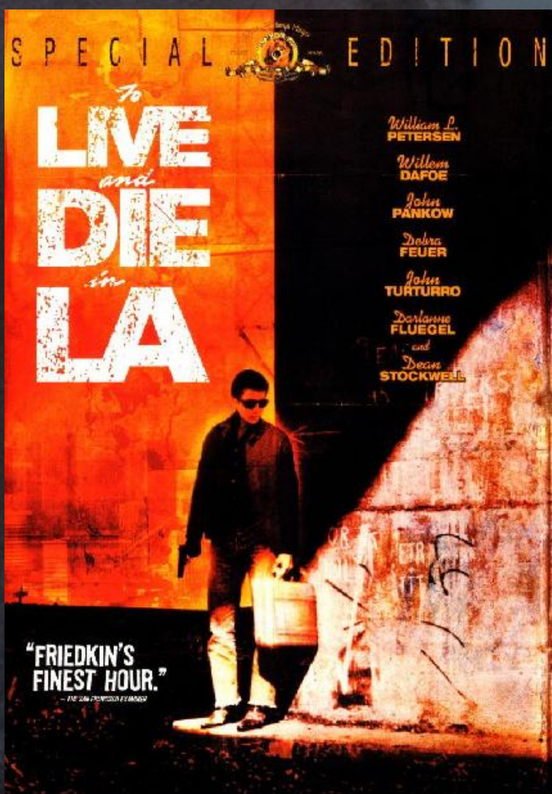

almeno non del tutto, ma Friedkin ama il cinema europeo e italiano in particolare (Fellini, Visconti, De Sica) e dimostra di avere imparato la lezione, senza dimenticare il proprio ruolo in un'industria cinematografica più legata all'entertainment. Ancora oggi il film è omaggiato, citato ed è stato iscritto tra i grandi capolavori del cinema. William è ricco di racconti sulla lavorazione, si starebbe ore ad ascoltarlo e il caro amico Bill, da bravo uomo di spettacolo, starebbe ore a raccontare.

Oggi, 77enne sorridente e ancora innamorato del proprio mestiere, dimostra tutto l'entusiasmo e la fierezza per quello che nella sua carriera è riuscito a realizzare. Come quando si indigna per la definizione horror applicata a *L'esorcista*. «Non è un horror, ma un dramma familiare» sottolinea

sorridendo. Gli si può dare torto? Rivisto oggi, lontano dallo shock estetico che diede a un pubblico non ancora assuefatto dalla violenza in prima serata, *L'esorcista* non è altro che la rappresentazione di una famiglia disfunzionale. Una madre attrice, lavoratrice e single, una ragazzina che cresce e una società intenta a giudicare la modern family del 1973. Non a caso, in fase di pre produzione, la preoccupazione più grande di William Friedkin non era la scabrosità, ma quella di trovare i volti giusti, soprattutto per la piccola Regan. Linda Blair sciocсò tutti al provino, quando, appena undicenne, dimostrò di comprendere appieno la parola masturbazione, senza nessuna connotazione ambigua o lasciva.

Quando il film uscì nelle sale il pubblico sveniva nei cinema. Si trattò di furbo marketing o solo di un'epoca diversa?




Probabilmente entrambi, sta di fatto che anche *L'esorcista* si impose nell'immaginario collettivo con alcune immagini indelebili e spostando i codici del mostrabile. La carriera di qualunque altro regista si sarebbe piegata a un tale successo: Hollywood pretende la continua copia conforme di ciò che si è già fatto. Ma a Bill non interessa. Lo annoia.

Grande ammiratore del fascino femminile, inaugura i suoi quattro matrimoni nel 1977 con Jeanne Moreau e torna al noir ad alto tasso di suspense con *Il salario della paura*, seguito dalla commedia poliziesca *Pollice da scasso* (1978) fino a quel *Cruising* (1980) che avrebbe rovinato la reputazione di chiunque. Al Pacino, poliziotto risucchiato dai club gay della New York più lasciva, fa inorridire la critica del tempo. Eppure la struttura del film, che non chiarisce definitivamente l'identità del



killer, andrebbe riscoperta e studiata.

Ma è nel 1985, con *Vivere e morire a Los Angeles*, che Friedkin torna a incidere nuovamente la sua impronta. Nasce il noir patinato con neon blu, scritte rosa shocking e ritmato da ballad pop rock, in cui coppie di poliziotti vivono una doppia vita. State pensando a *Miami Vice*? Centro! L'estetica Michael Mann è stata in effetti inventata da Friedkin (e anche il Nicholas Winding Refn di *Drive* ringrazia). Ma guai a parlare con lui di questo argomento: ci fu una causa ed è ancora arrabbiato. E a ben ragione.

Intanto, in quel periodo, Bill si era già risposato una seconda e una terza volta. E lui, grande conoscitore delle donne, porta in scena una Linda Fiorentino da urlo in *Jade* in cui mostra "tutta se stessa" spostando ancora una volta i codici del mostrabile. Negli anni zero, Friedkin scopre un nuovo amore: l'opera. Dirige nei maggiori teatri d'Europa scegliendo di dedicarsi solo a ciò che davvero lo appassiona. Gli brillano gli occhi quando racconta dei suoi incontri a Vienna con Michael Haneke («un uomo caloroso, tutto il contrario dei suoi film») o del suo ritorno in tv per dirigere due puntate di *CSI: Scena del crimine*. Ma nel 2011 torna al cinema grazie a un testo teatrale, come all'inizio della sua carriera.

Scritto dal premio Pulitzer Tracy Letts, *Killer Joe* è un nuovo dramma familiare tinto di noir. Un fritto misto di cafonaggine texana, una miscela di vera e profonda America che colpisce Will perché è «una Cenerentola al contrario, dove il principe azzurro è uno spietato killer». Un'orgia di sesso, violenza, famiglia e pollo fritto che permette all'ex bietolone Matthew McConaughey di rinnovarsi. «Matthew è perfetto per il ruolo ed è stato bravissimo a trovare l'accento giusto. E sa bene che deve a me il rilancio della sua carriera». *Killer Joe*, applauditissimo a Venezia nel 2011, purtroppo in Italia ha avuto una distribuzione limitata, ma ora è recuperabile in dvd e video on demand. Il modo in cui Friedkin trasporta il dramma dall'esterno delle location all'interno della famiglia, il modo in cui gioca con gli stilemi del noir, il modo in cui sfrutta le caratteristiche degli attori: *Killer Joe* non è solo uno dei film più sorprendenti della scorsa stagione, ma anche la summa del lavoro del giovane 77enne William Friedkin.


Players, ora compatibile con il portariviste
Scopri come ordinare la tua copia su www.playersmagazine.it
NUMERO 17
PLAYERS
www.playersmagazine.it
MUSICA · CINEMA · VIDEOGIOCHI · LETTERATURA · ARTE · TV · COMICS · TECH

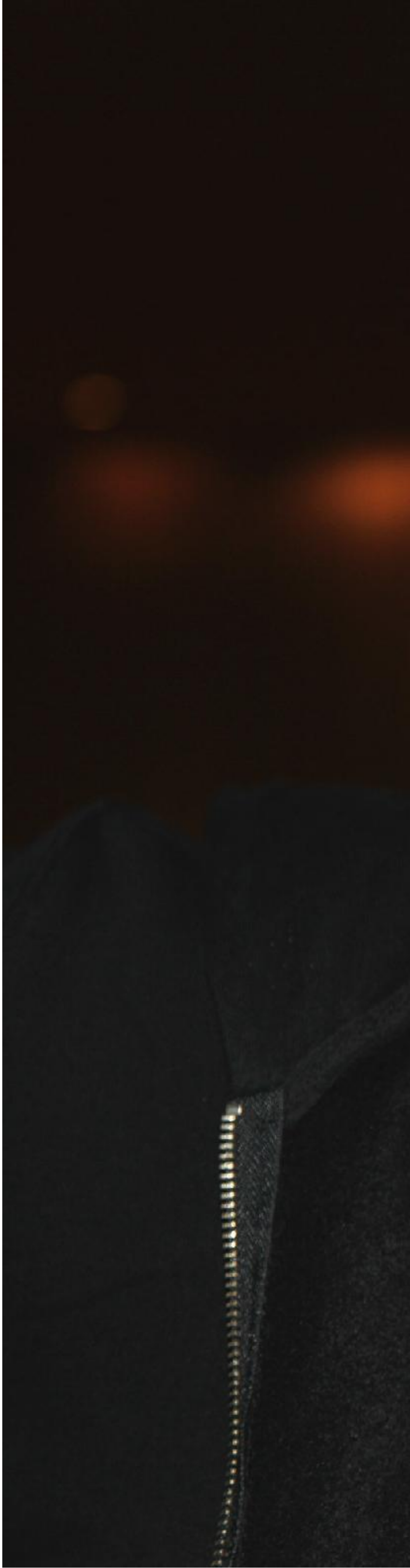
# Guillermo Del Toro

## forma & sostanza

di Nicola Cupperi

Che quell'infausto giorno non abbia mai a venire. Ma qualora Guillermo Del Toro dovesse lasciarci, parrebbe giusto ricordarlo, tra le moltissime altre cose, come l'uomo che si era orgogliosamente proposto per la regia di *Harry Potter e il Principe mezzosangue* affermando con candore: «Sono pronto a essere quello che ammazza venti ragazzi». Una dichiarazione che fa di Del Toro l'unico latino in grado di minacciare un gruppo di bianchi senza essere vittima di rappresaglie; ma che soprattutto esprime, in abbozzo, larga parte dello spirito che anima l'intenso e viscerale rapporto dell'uomo di cinema messicano con la Settima Arte, amore che, a livello professionale, dura ormai da quasi trent'anni. Il gioco innanzitutto: il cinema per molti versi è una cosa importante, ma al contempo è anche e specialmente evasione, ambito in cui ci si può permettere (meglio: si dovrebbe a tutti i costi tentare) di non prendersi troppo sul serio.

Del Toro, nato a Guadalajara il 9 ottobre del 1964, fin dalla tenera età di otto anni ai canonici balocchi preferisce una 8mm con la quale giocare a dare vita alle sue prime storie; al sopraggiungere dell'adolescenza e delle prime registrazioni di *Ai confini della realtà*, il bisogno e la voglia di sublimare in catarsi la fanatica educazione cattolica impartita dalla nonna bigotta (eccolo, il gioco terribilmente serio) si sfoga nell'apprendimento vorace e appassionato dei primi rudimenti di trucco ed effetti speciali, con lo zampino di una breve trasferta americana presso la bottega del maestro Dick







Smith (*L'esorcista*, *Scanners*). Mascheroni di lattice, esoscheletri, trucchi spaventosi, mostri, sangue, budella: il concetto di cinema che Del Toro assimila e fa proprio è un gioco da grandi, un entusiasmante universo ludico con cui divertire, disgustare, spaventare se stessi e gli spettatori. Esempio: nel 1997, il cineasta messicano viene convocato ai piani alti nordamericani e gli viene consegnata una quantità di denaro yankee (30 milioni di dollari) sufficiente a comprare tre quarti di Guadalajara e ottenere un'opzione privilegiata sul restante quarto per girare *Mimic*, la sua tragica opera seconda; un horror con venature sci-fi in un cui un'epidemia infantile viene debellata attraverso lo sterminio del vettore, lo scarafaggio, grazie alla creazione in laboratorio di un nuovo insetto, Judas, che in tre anni si evolverà a ritmi tali da diventare una minaccia per l'umanità. A produrre c'è la Miramax dei due satrapi Weinstein, sacripanti che non passeranno agli annali per l'indole tenera e accomodante. Del Toro va incontro a svariati problemi – non ha voce in capitolo sul casting (che si rivelerà essere aberrante, con Mira Sorvino al vano inseguimento della Sigourney Weaver di *Alien*), non ha il final cut (gli verrà imposto un roboante e insopportabile lieto fine hollywoodiano che non approva), non può scegliere una crew di suo gradimento – e finisce con il commentare, in maniera significativa: «Venivo da un ambiente in cui girare un film era un divertimento collettivo, e tutti i miei amici mi avevano aiutato a girare *Cronos*. Pensavo che questo nuovo set potesse funzionare allo stesso modo. Non è stato così». Come volevasi dimostrare.

Prima di schiantarsi dolorosamente contro la trivialità della major statunitensi, Del Toro passa gli anni '80 e l'inizio degli anni '90 ad affinare le sue arti in patria. Fonda una società di effetti speciali, la Necropia, con la quale lavora su svariate pellicole; si impratichisce con i meccanismi della macchina produttiva e gira due cortometraggi e tre episodi di *Hora Marcada*, serie Tv tra la fantascienza e l'horror. Il debutto vero e proprio dietro la macchina da presa, con il primo lungometraggio, arriva solamente nel

1993 con *Cronos*. Un esordio che rimanda alla citazione d'apertura: nell'equazione Del Toro-cinema, a farla da padrone sono l'amore per alcuni generi di nicchia e molto codificati (horror, fantasy, sci-fi) e una cultura cinematografica ampia e inaspettata (fra i suoi registi preferiti annovera Kurosawa, Bergman, David Lean e Preston Sturges). *Cronos* è una prima volta sorprendentemente – il paradosso di un esordiente che parla della paura di invecchiare – matura, specialmente dal punto di vista estetico, che si abbevera alla fonte dei grandi classici dell'intrattenimento popolare e di genere, per ridare linfa alla narrativa cinematografica sui vampiri; nuova linfa da cui lo stesso Del Toro trarrà giovamento qualche anno più tardi, sfruttando il ritrovato amore dei produttori per i succhiasangue con la regia di *Blade II*. La storia di *Cronos* parla dell'anziano antiquario Jesus (attenzione ai nomi dei personaggi, non sono scelti a caso), che, in seguito a un atto di vandalismo nel suo negozio scopre, all'interno di una statuetta votiva uno strano marchingegno d'oro. Se appoggiato sulla pelle, l'aggeggio estrae sette zampette e reclama un tributo di sangue per allungare la vita di chi lo sta utilizzando. Jesus si lascia irretire dal fascino dell'immortalità, e rifiuta di consegnare il Cronos al ricco e vetusto industriale Angel de la Guardia, a conoscenza dei più indicibili segreti riguardanti l'oggetto. *Cronos*, in retrospettiva, contiene in nuce gran parte dei leitmotiv estetici e narrativi del regista messicano, così come molti dei feticismi e delle costanti lessicali che andranno a innervare, a rendere vitale e così particolare il cinema di Del Toro.

L'incipit sinottico, ad esempio, in cui lo spettatore viene efficacemente e senza troppi preamboli gettato ex abrupto nella narrazione, è una scelta di scrittura che verrà ripetuta in *Mimic*, *Hellboy* e in parte anche in *La spina del diavolo*: Del Toro, nonostante gli svolazzi nella messa in



scena e un gusto quasi manierista nell'arricchire di dettagli i quadri e di ariosità i movimenti di macchina, è uno storyteller fortemente legato alla forza narrativa del cinema. O, ancora, il desiderio di raccontare l'arroganza e l'orgoglio umani, l'hýbris che viene puntualmente punita da un destino beffardo e giusto: Jesus cerca di ottenere la vita eterna; la scienziata Susan in *Mimic* gioca a fare Dio creando una nuova specie; Jacinto in *La spina del diavolo* è disposto ad ammazzare innocenti pur di mettere mano sull'oro nascosto; Damaskinos in *Blade II* sperimenta con il suo corredo genetico, e quindi con la sua prole, per far evolvere la genia dei vampiri; Vidal in *Il labirinto del fauno* è talmente fuori scala da dirsi da solo che «il mio unico punto debole è la superbia». Tutti personaggi che faranno una pessima fine, o che comunque avranno di che penare per uscire indenni dalle situazioni per loro approntate ad hoc da Del Toro. E tutti personaggi che, fatta eccezione per Damaskinos, riusciranno, per sadismo, incuria, egoismo o solo goffaggine, a rovinare vite innocenti.

Un'altra costante tematica e narrativa che percorre come un filo rosso il cinema di Del Toro è la fanciullezza: perduta, tradita, stuprata, a cui si tenta di restare aggrappati con tutte le forze. In occasione di *La spina del diavolo* e *Il labirinto del fauno*, i film più intimi e personali, più sentiti e maggiormente slegati da logiche sintattiche e da schemi, il tema dell'infanzia assurge a protagonista assoluto, relegando i meccanismi di genere a mero pretesto per raccontare storie che si fanno Storia, e viceversa. Nel primo, il fantasma di un ragazzino assassinato infesta i corridoi e i sotterranei di un orfanotrofio nel deserto che nasconde i lingotti d'oro dei partigiani in lotta contro i franchisti; toccherà agli orfani sopravvissuti all'egoistica furia degli adulti difendersi e vendicarsi, a costo di perdere per sempre la loro innocenza. In *Il labirinto del fauno* – che nel 2006 ha segnato la definitiva entrata di Del Toro nel pantheon dei grandi registi dell'entertainment contemporaneo, con tre Oscar tecnici vinti e un plebiscito



internazionale di pubblico e critica – Ofelia, una ragazzina troppo sola, sensibile e spaventata, si aliena da un realtà brutale e spietata, governata da un patrigno tanto cattivo da non sembrare vero e segnata da una sanguinosa Guerra Civile, rifugiandosi in un mondo fantastico di cui è incontrastata Principessa.

Candidandosi scherzosamente alla regia del settimo *Harry Potter*, Del Toro ha reso palese un altro tratto della sua filosofia cinematografica: una vitale, confusa e amorevole bulimia che traspare sia dalle sue scelte registiche, colme di curiosità e in costante evoluzione, sia dai suoi movimenti al di fuori del set. Con soli sette titoli firmati in vent'anni dietro la macchina da presa, il messicano non può certo dirsi autore prolifico. Eppure i suoi talenti hanno trovato spazio, con diverse modalità (produttore, produttore esecutivo, consulente artistico, sceneggiatore, doppiatore) in una gran quantità di lavori. E, anche come regista, sono più i progetti che Del Toro ha rifiutato perché troppo impegnato di quelli su cui è riuscito a lavorare. Nella lunga lista di film lasciati per strada spicca, ironicamente, *Harry Potter e il prigioniero di Azkaban*, offerta che il florido Buddha di Guadalajara ha declinato per potersi concentrare sulla lavorazione dell'adorato *Hellboy*, pellicola che il sudamericano ha fortemente voluto e a cui, al pari del dittico ambientato ai tempi della Guerra Civile spagnola, si sente particolarmente legato. Si tratta di un cine-fumetto, tratto dalle geniali tavole di Mike Mignola, fatto di demoni scornati e capricciosi, ninja nazisti, anfibi



empatici e Rasputin: un esplosivo e confusionale coacervo creativo impossibile da contenere in un solo film - benedetta fu l'idea di produrre un sequel, *Hellboy II: The Golden Army*, superiore in tutto e per tutto al primo capitolo – che non poteva che fare innamorare alla follia un sognatore senza la minima velleità di dirsi adulto come Del Toro. Che non sarà perfetto e non avrà ancora imparato a colorare restando all'interno dei bordi ma è in possesso di uno degli abbracci cinematografici più calorosi e generosi in circolazione.



# TERRENCE MALICK
# La nascita del cielo

di Fiaba Di Martino

...

Allo scoccare del quarantesimo anno di attività, Terrence Malick ha intrapreso un'accelerazione di fertilità creativa che pochi si sarebbero aspettati da lui, ormai certificato genio solitario, anima eremita, regista defilato e impalpabile quanto l'aura che circonda la sua opera omnia. Che lo si chiami periodo di grazia o un'improvvisa urgenza di produzione, Malick ora fa parlare di sé più che mai, dai volantini "Missing" declamanti la sua (non) presenza veneziana alla 69esima edizione del Festival lagunare, alle apparizioni fugaci a Cannes dopo il trionfo del suo *The tree of life*, reduce da un'attesa spasmodica durata tre anni.

La risonanza del suo lavoro,però merita clamore fin dagli esordi, ovvero fino da *Rabbia giovane* (1973); inizio anni '70, dopo il lavoro su un cortometraggio, Malick con questo piccolo film indipendente ispirato a un fatto di cronaca si affaccia nei dintorni della New Hollywood. Il tocco è già sapiente, il timbro etereo della regia si unisce allo scoppio asettico della violenza. L'indolenza sbruffona di Sheen e la Spacek nel suo alone candido e diafano che si aggira lungo l'inconsistente orizzonte degli eventi come un angelo stranito: insieme, tracciano un solco fra il loro rapporto e il resto del mondo, aggredendolo. È fin troppo facile uccidere (da) giovani, nell'afosa impenetrabilità del Sud Dakota; la voce fuori campo è innocente e spaesata (e conduce una cronaca dettagliata come in un accurato diario scolastico), i due sono astratti dal poco di mondo che conoscono, la passione adolescenziale brucia in terre cattive dove soggiacciono asprezza, pregiudizio e l'irreversibilità



della propria condizione. Holly e Kit avanzano nel disorientamento esistenziale, nell'incomunicabilità generazionale, come se il contesto naturale stesso determinasse le azioni dei protagonisti. Malick scardina l'ideale della fuga e del "romanticismo maledetto" dei giovani: i due amanti sono corpi morti e freddi già prima che tutto precipiti. Nominato a due Oscar, vincitore della Migliore Fotografia (ovattata, pittorica, di Néstor Almendros), *La rabbia giovane* è l'anticipazione, vent'anni prima, del modus operandi (e vivendi) dell'intera filmografia malickiana, in particolare de *I Giorni del cielo* (1978) e de *La Sottile linea rossa* (1998).

Nel primo, il regista torna a dipingere un Altroquando di natura, passione, fato. Di nuovo, con una manciata di elementi: una landa senza nome, due fuggitivi, un amore. Curiosa è la presenza quasi straniante di Richard Gere, scelta apparentemente motivata solo dall'appeal commerciale di costui, ma che pure, nella sua fissità spaesata, ben rappresenta l'uomo qualunque traghettato nell'abisso dell'amare. La passione in un quieto vivere, l'occhio limpido e immacolato dell'Innocenza (la figlia solitaria e acuta), il pronunciarsi dei sensi, la loro scoperta senza la necessaria consapevolezza. E poi l'invasione delle cavallette, proiezioni del terrore ancestrale di una Natura madre maligna; sono il manifestarsi subdolo, strisciante, traboccante del Sentimento. Che, esplicitatosi, esonda sulla terra scatenandone le forze naturali. Alla fine però è l'uomo, ancora una volta, a segnare drasticamente e definitivamente la Fine della storia. Con *I giorni del cielo* ci troviamo di fronte a un picco artistico notevolissimo: il tratto è potente, sottile, il film è un affresco in sovrimpressione, dall'andatura sinuosa, soffusa e sulfurea.

Malick riesce a fare confluire tale tocco persino in





una pellicola che, nella propria carta d'identità, è ufficialmente iscritta al genere bellico. Ne *La sottile linea rossa*, l'autore fa della voce fuori campo un elemento imprescindibilmente etico. Il film è un'elegia illuminata e corale (da Penn a Travolta, da Clooney a Nolte), un pamphlet sull'orrore dell'attesa e sull'attesa dell'Orrore; ma anche un'invocazione straziante e inquieta alla Natura. *La sottile linea rossa* è un inno contro, un lamento disperato, che invoca una rivelazione che ci dica chi e perché siamo, e perché così. È la rappresentazione cinematografica del flusso di coscienza. Venne nominato a sette Oscar, compreso Miglior Film, restando però a mani vuote.

Dopo una gestazione travagliata, e un'attesa meno prolungata rispetto allo scarto tra il primo e il secondo film, ecco arrivare il progetto inseguito e agognato da anni: *The new world* (2005), che rappresenta per quasi l'unanimità della critica il capolavoro mancato. Nella sua imperfezione, è però (e in ogni caso) un prodigioso incantamento. Cantico arcaico, misterico e sottilmente sconvolgente. Mai come in *The new world* tocchiamo con mani e occhi e orecchie la capacità indistinguibile e insopprimibile di Malick di non trasportarci soltanto su altri mondi, bensì di crearli: furia primigenia, tattile e primitiva, maschere di bellezza incongrua. Una Pocahontas dal volto quasi alla Modigliani, le foreste che sono braccia interminabili e avvolgenti, un nuovo sguardo su ciò che esiste, che riformula il nostro modo di guardare alle cose e ci cambia gli occhi. E persino lo stolido



Colin Farrell e il cupo Christian Bale assolvono il loro compito mutandosi in creature indomabili, inafferrabili, persi nell'ignoto stupefacimento del nuovo mondo.

Arriva solo una nomination all'Oscar per la fotografia di Lubeski.

Ed ecco, nel 2010, calcare gli schermi frementi di Cannes *The tree of life* (2011): incontestato Capolavoro di Malick, opera cosmogonica, senza mezzi termini nel suo essere filosofica, nel suo costituirsi come la scoperta metafisica dell'anima del mondo. Jessica Chastain è una straniera creatura del cielo, portatrice sana di un approccio alla vita quasi panteistico, l'unica ancora di salvezza dal dolore. Brad Pitt è marlonbrandesco padre di famiglia, incapace di comprenderne l'atto dell'amore, altra metà del cielo e di una costellazione che riconduce i rapporti umani a un unicum che comprende i quattro elementi, le stagioni, le epoche, gli spazi del globo terracqueo, come se l'unica possibilità di venire a patti con i mali del mondo fosse quello di sentire davvero di appartenere ai suoi cicli e alle sue inevitabilità, alle sue cadute e alle sue infinite rinascite. Registicamente, Malick naviga in acque inesplorate. L'unica soluzione per immergercisi e non affogare è lasciarsi guidare dalla corrente. Palma d'oro a Cannes, tre nomination all'Oscar compreso Miglior film, *The tree of life* è la sua *Odissea nello Spazio* (e nel Tempo, e nell'Amore). Indimenticabile.

De *L'albero della vita*, *To the wonder* (2012) è mera ramificazione (appunto) ma non per questo minore: un Malick in stato di grazia si tuffa in un tour de force cinematografico, come se *The tree of life* fosse anche, pare, punto terminale della poca prolificità del Nostro. Inesausto, poeticamente slabbrato: da difendere, a prescindere, nel suo scorrimento imperfetto, ostinato, (contro)corrente. In concorso a Venezia, fischiato e applaudito fino a sgolarsi e spellarsi.



Proprio *To the wonder* sancisce dunque una rinascita non preceduta da una morte, una continua resurrezione della propria produzione, un rimettersi in gioco coraggioso e, a suo modo, teneramente naif. A *To the wonder* seguiranno, oltre che un documentario sull'origine della terra, *Knight of Cups* e un altro progetto ancora senza titolo. Come tutte le personalità più geniali, Malick ha definitivamente sostituito la mancanza di timore nel lasciarsi andare senza freni a, ora, una magnifica schizofrenia che non prevede periodi di pause: chissà cosa ci aspetta ancora. Verso la meraviglia e oltre.



# John Cassavetes

## EPICA DEL QUOTIDIANO E RICERCA DELLA VERITÁ

di Lorenzo Pedrazzi



Alcuni collocano il suo cinema a metà strada fra Hollywood e l'underground, ma per capire John Cassavetes – o quantomeno per intuirne la natura innovativa – è sufficiente ascoltare le sue stesse parole: "Non penso mai a me stesso come regista (infatti credo di essere uno dei peggiori registi esistenti): io non conto, non faccio nulla. Sono responsabile del film nella stessa misura in cui ne sono responsabili tutti gli altri che vi partecipano e vi vogliono esprimere se stessi. […] Per me i film hanno poca importanza. È la gente che è importante."

Effettivamente, guardare un film di Cassavetes è come partecipare a una cerimonia privata. Seduti sullo sfondo, in ombra, attenti a non disturbare, osserviamo non la messa in scena di uno script, come a Hollywood, bensì il rituale artistico di un gruppo d'individui, al contempo amici e professionisti, che vivono attraverso le storie che raccontano. È l'Uomo, per Cassavetes, il centro gravitazionale dell'azione creativa, sia dietro sia davanti alla macchina da presa: perennemente alla ricerca di una verità personale, gli autori/attori ritrovano loro stessi all'interno dei personaggi, mentre il middle man, l'uomo comune, enuncia sullo schermo la portata epica del suo vivere quotidiano, unica dimensione con cui è possibile relazionarsi per cogliere la suddetta verità.

Nulla di tutto questo troverebbe spazio a Hollywood, i cui meccanismi produttivi, basati sulla tirannia del budget e della sceneggiatura, non ammettono un simile grado di intimità e introspezione. Ma, al contempo, la poetica di Cassavetes non è accettabile nemmeno per le avanguardie, dal quale il regista prende le distanze subito dopo l'esordio con Ombre nel 1959, quando rifiuta di sottoscrivere il manifesto del New American Cinema Group, ovvero l'espressione istituzionale della cosiddetta Scuola di New York, composta da cineasti che mirano all'iperrealismo, all'indipendenza produttiva e alla denuncia sociale.

Cassavetes non ne condivide l'intellettualismo narcisistico, che poi sarà un tratto distintivo anche del cinema underground, solitamente elitario e inintelligibile. Per pochi, insomma.

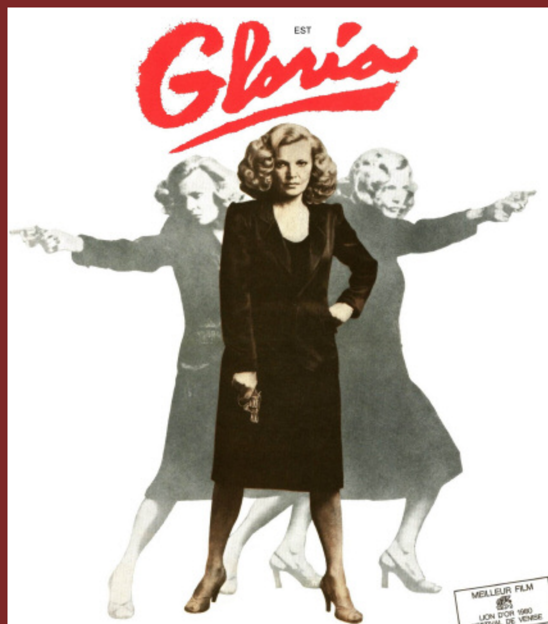
Al contrario, Cassavetes tenta di unire – più o meno consapevolmente – ricerca formale e limpidezza narrativa, dove la sperimentazione del linguaggio cinematografico non frappone una barriera invalicabile tra l'opera e lo spettatore, ma cerca il contatto, la comunicazione fra individui che intrattengono un rapporto paritario. Nei suoi film si avverte una spontaneità, spesso frutto dell'improvvisazione, che è estranea a qualunque prodotto hollywoodiano: gli attori sono liberi di muoversi nell'ambiente scenico, ed è la macchina da presa che si adatta alla loro interpretazione, non viceversa.

Memore del "pedinamento" zavattiniano e della rivoluzione tecnico-stilistica della Nouvelle Vague, senza dimenticare il free cinema inglese, Cassavetes segue i personaggi nel loro habitat naturale, s'insinua tra i loro corpi e ne ascolta le voci, quasi simulando un documentario in presa diretta, con la macchina da presa finalmente libera di vagabondare nelle strade umide di New York, o nel buio di locali fumosi e ottenebranti, come faranno – pur con le dovute differenze – anche gli altri due grandi esponenti della sponda newyorkese, Martin Scorsese e Woody Allen.

In Ombre il lavoro sull'improvvisazione è cristallino, e i giovani protagonisti sembrano tormentati da un disagio esistenziale che esploderà in pieno negli anni Sessanta, ma che già lascia emergere un sottile senso di alienazione in rapporto alla grande metropoli, i cui conflitti razziali passano però in secondo piano di fronte al quadro complessivo, piuttosto desolante, di una generazione smarrita e senza scopo.

È invece pura disillusione quella che si legge sui Volti (1968) del film omonimo, e infatti cambiano l'età e il ceto sociale dei protagonisti, consumati da decenni di matrimonio e appartenenti all'upper class losangelina. Non importa tanto la storia (un doppio adulterio nell'arco della stessa notte) quanto le relazioni dialogiche tra i personaggi: Volti è composto di lunghe sequenze dialogate e animate da una vivacissima polifonia vocale, dove le inquadrature sono generalmente tagliate sul viso degli attori, impegnati in una danza estenuante di attrazione e repulsione, corteggiamento e rifiuto, mentre i rispettivi stati d'animo cambiano repentinamente e un contesto gioioso può trasformarsi,



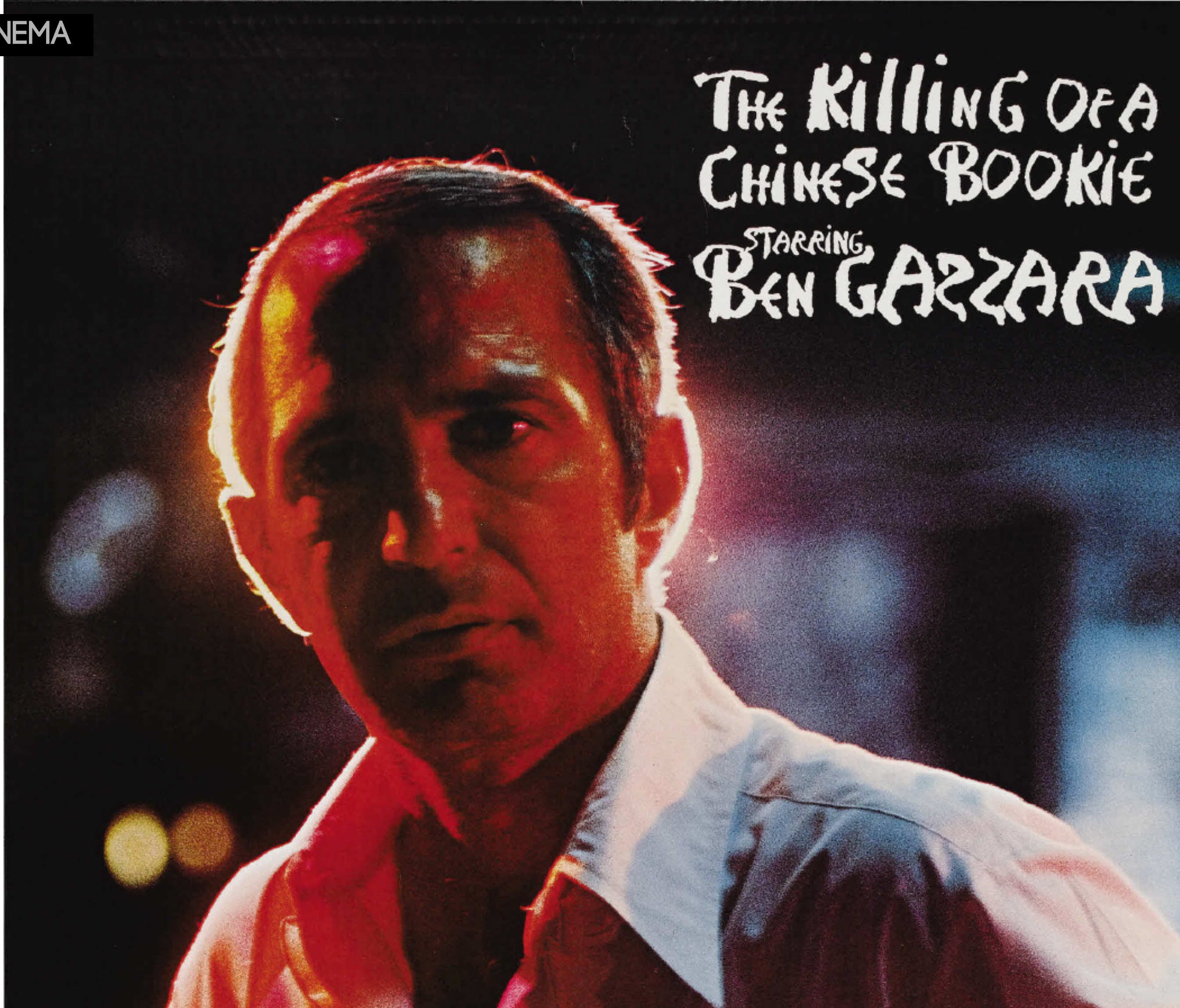



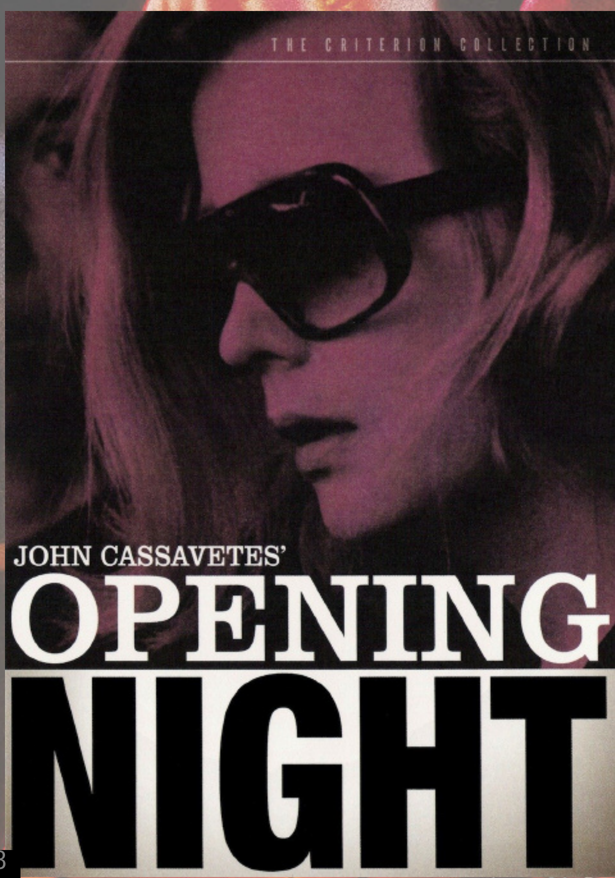



d'improvviso, in una situazione di disagio, se non di aperta opposizione psicologica. L'ambivalenza dei rapporti (amore/odio, felicità/tristezza, risate/lacrime) è per Cassavetes un tratto distintivo della nostra esistenza, e il cinema non può evitare di tenerne conto: il dualismo tra morte e vita, ma anche tra farsa e realtà, torna in molte sue opere successive come La sera della prima, Gloria e L'assassinio di un allibratore cinese.

Quest'ultimo, uscito nel 1978 e troppo frettolosamente archiviato come un semplice divertissement, è invece un raffinato gioco di scambio e reciproca influenza fra teatro e vita, fra messinscena mascherata e vera essenza delle cose. Il Cosmo Vitelli di Ben Gazzara è un impresario che si finge grande, che si atteggia a uomo di classe, ma in realtà possiede solo un modesto locale di striptease, dei cui spettacoli è ideatore e regista (e qui Cassavetes si diverte ad autocitarsi). La maschera, però, cade al cospetto dei veri pezzi grossi di Los Angeles, quei malavitosi solo apparentemente amichevoli che, fra una risata e una pacca sulla spalla, vogliono trasformarlo in sicario per fargli saldare un debito di gioco. Vitelli è quindi costretto ad assumere una nuova identità, quella del killer, mentre la partita dialettica fra teatro e vita – o fra vita e morte – non si esaurisce nemmeno nel finale, quando una morte farsesca sembra coglierlo dopo il suo ultimo spettacolo, e il trapasso ha il colore emblematico del sangue di scena, finto, come le maschere da lui indossate. L'assassinio di un allibratore cinese manifesta l'atteggiamento di scherno che Cassavetes rivolge ai codici hollywoodiani, in questo caso del thriller,






dileggiati ancora più apertamente in Gloria con sua moglie Gena Rowlands, a lungo compagna di vita e di lavoro.

Un atteggiamento che nasce dall'esperienza: Cassavetes conosce bene il sistema hollywoodiano perché alle major ha legato gran parte della sua carriera d'interprete, anche con ruoli memorabili come quello di Guy Woodhouse, marito di Mia Farrow nel bellissimo Rosemary's Baby di Polanski. I compensi di Hollywood gli permettono di finanziare la sua attività parallela di regista, in modo da conservare quell'autonomia creativa che, guarda caso, lo porta molto lontano dai modelli delle grandi produzioni: Cassavetes privilegia il surplus, le eccedenze,

i tempi morti, tutto ciò che le major temono di più. Alla pulizia visiva del film hollywoodiano medio si sostituisce uno stile "sporco" (inquadrature strettissime sui volti, camera a spalla) e un montaggio brusco, a tratti volontariamente "sbagliato" rispetto alla grammatica del cinema, nel quale si ravvisa la lezione beffarda di Godard.

Quella di Cassavetes è una rivoluzione solitaria, avulsa da correnti artistiche predeterminate, combattuta al fianco di amici e collaboratori fidati con cui condivide l'idea che il lavoro creativo serva "a rendere la propria vita più chiara attraverso l'espressione dei sentimenti e l'esercizio dell'intelligenza". La scena non è che un'estensione dell'esistenza quotidiana degli autori/attori, e ogni sentimento provato, ogni sfumatura di senso che emerge dall'opera, appartiene prima di tutto alle persone coinvolte, più che ai personaggi. Ne deriva un'immersione profonda, completa, nell'abisso emozionale che caratterizza non solo le figure sullo schermo, ma tutti noi, in quanto fruitori: mai come nei film di John Cassavetes, pioniere americano del cinema-verità, arte e vita si fondono e si compenetrano vicendevolmente, instaurando un dialogo in continua evoluzione.





Salman Khan in Dabangg

# THERE WILL BE MASTER ANDERSON

di Marco Valerio



"Se riuscirai a trovare un modo per vivere senza un maestro, alcun tipo di maestro, faccelo sapere, perché saresti il primo nella storia del mondo".

Una delle basi fondanti del cinema di Paul Thomas Anderson viene enunciata dal suo attore feticcio Philip Seymour Hoffman sul finale di *The Master*. Il maestro, la figura carismatica cui rapportarsi, da amare e odiare con egual intensità è un elemento cardine di tutte le storie che il regista losangelino ci ha raccontato dal 1996 a oggi. Dall'enigmatico *Sydney* (Philip Baker Hall) dell'omonima opera prima, al Lancaster Dodd di *The Master*; dal Jack Horner (Burt Reynolds) di *Boogie Nights* al guru del sesso, Frank T.J Mackey (Tom Cruise), di *Magnolia*. Senza dimenticare il titanico e misantropico Daniel Plainview (Daniel Day-Lewis) de *Il Petroliere*.

Deus ex machina delle sceneggiature di Anderson è quindi un "maestro" (del gioco d'azzardo, della pornografia, dell'autoconvincimento, dell'industria petrolifera o di una setta religiosa), centro nevralgico che dà avvio alla narrazione: può essere protagonista della storia (come in *Sydney* o ne *Il Petroliere*) o personaggio secondario che svolge la funzione di guru di riferimento (come in *Boogie Nights* o in *The Master*), ma è comunque sempre presente e forza centripeta della costruzione drammaturgica. Parziale eccezione è rappresentata da *Ubriaco d'amore*, pellicola in cui il regista destituisce dalla sua centralità la figura demiurgica, mettendola anzi in ridicolo (il truffatore, interpretato ancora una volta da Hoffman). Ma *Ubriaco d'amore* è, come vedremo, un film di transizione, alieno alle classificazioni, una pellicola di passaggio verso una nuova fase autoriale.

Nato a Los Angeles il 26 giugno del 1970, Paul Thomas Anderson esordisce appena ventiseienne con il lungometraggio *Sydney*, pellicola che viene presentata al Sundance Film Festival e nella sezione Un certain regard del Festival di Cannes, ottenendo buon riscontro di critica e pubblico.

Già dalla sua prima opera, Anderson dimostra interesse per alcuni aspetti filmico-narrativi che





svilupperà nei suoi film più celebri: le dinamiche fra personaggi, l'incontro di caratteri diversi, l'intreccio delle situazioni, il peso della solitudine, la fluidità dinamica delle riprese, il gusto per la cinefilia distillata tra le pieghe del racconto.

In *Sydney* appaiono evidenti i richiami al cinema noir, sia quello più rude e sporco degli anni quaranta sia quello più melanconico e disincantato alla *Il lungo addio*. L'ispirazione al cinema di Robert Altman, come vedremo, sarà una costante nella prima parte della carriera di Anderson.
Anche l'influenza dell'altro grande mentore cinematografico del regista, Martin Scorsese, è evidente in *Sydney*, tanto per la costante mobilità della macchina da presa (qui ancora contenuta rispetto a ciò che arriverà in seguito) quanto per la centralità di un tema tipicamente scorsesiano: il rapporto tra peccato e sua espiazione. L'affetto e la dedizione di *Sydney* nei confronti di John sono messi in moto da un profondo senso di colpa, dalla volontà dell'anziano giocatore d'azzardo di rimediare a un errore del passato che da tempo lo perseguita.

La seconda tappa del percorso autoriale di Anderson ci porta da Reno a Los Angeles, più precisamente a Hollywood: "l'altra Hollywood" di *Boogie Nights*. Con il suo secondo film (liberamente ispirato alla vita del porno divo John Holmes), Anderson si mostra autore già maturo, sapiente narratore e creatore di personaggi memorabili, latori di un'inquietudine esistenziale che si manifesta nel passaggio dai problematici anni settanta all'edonismo reganiano.

*Boogie Nights* è un affresco d'epoca, arricchito da pennellate di pura genialità registica, mai sfoggio autistico di virtuosismo. Né celebrativo, né critico, Anderson non si eleva a giudice, ma osserva e ritrae un microcosmo allo sbando, condannato alla mediocrità sia nell'ascesa sia nel declino.

Lo dimostra lo splendido finale (con tanto di omaggio a *Toro Scatenato*) in cui Dirk Diggler (Mark Wahlberg) prende amaramente consapevolezza di un fallimento individuale e contemporaneamente collettivo. In quasi quindici anni, lui, i suoi amici, i colleghi, e il suo mentore, sono

rimasti irrimediabilmente uguali a loro stessi, incapaci di riscattare in alcun modo la propria limitatezza.

Con *Boogie Nights*, Anderson raggiunge, a soli ventisette anni, lo status di autore di culto e nuovo enfant prodige del cinema americano. Il passo successivo sarà un progetto ancor più ambizioso e porterà alla notorietà internazionale il regista che grazie a *Magnolia* conquista l'Orso d'Oro a Berlino nel 2000.

*Magnolia* è amara metafora dell'incomunicabilità e dell'inadeguatezza di fronte alle varie declinazioni di dolore e frustrazione. I protagonisti del film sono accomunati dai diversi rancori che ne hanno segnato le varie esistenze (i conflitti tra genitori e figli, la mancata realizzazione personale, le delusioni sentimentali) e dalla ricerca di quel poco di comprensione che potrebbe colmare, in parte, le proprie sofferenze.

Ancora una volta la struttura drammaturgica è incentrata sulla coralità del racconto e la messa in scena risente dell'influenza di Robert Altman (in particolare *America oggi*): ma in *Magnolia* Anderson riesce a emanciparsi ulteriormente dal suo principale modello di riferimento e diventare autore con una sua personalissima idea di cinema.

La coralità, la molteplicità di personaggi, di punti di vista e di diversi sviluppi di situazioni pressoché analoghe (Frank e Claudia rinnegano i propri padri, ma alla fine per uno dei due personaggi ci sarà una sorta di riconciliazione con il genitore) sono funzionali alla costruzione di un'intelaiatura narrativa volutamente complessa. Le storie dei vari personaggi si sfiorano o s'intrecciano in maniera confusa, mancano di linearità, fuggevoli, inafferrabili e irrisolte, così come lo è la vita. L'avvolgente e mobilissima



macchina da presa di Paul Thomas Anderson ci racconta un'umanità fragile, imperfetta, a tratti perfino meschina e squallida, ma sincera e commovente.

Momento di cesura della poetica andersoniana è, senz'altro, *Ubriaco d'amore*. Alcuni temi cari al regista ritornano (la solitudine, il senso d'inadeguatezza, l'amore seppur imperfetto e non convenzionale come cura al male di vivere), mentre la coralità del racconto viene meno e l'appariscenza formale raggiunge il suo zenit.

Il virtuosismo flirta con il narcisismo e il compiacimento autoriale, ma da questo momento in poi lo sfoggio tecnico lascia campo a una messa in scena all'apparenza più semplice eppure più complessa: il respiro epico viene sapientemente centellinato attraverso uno stile di regia che è contemporaneamente classico ed ermetico.

Si arriva così a *Il petroliere*, magniloquente opera costruita intorno a un personaggio larger than life, assetato in egual misura dalla brama del potere e dall'odio per chi gli sta intorno; una figura feroce e commovente, grottesca e tragica. *Il Petroliere* racconta la perdita d'innocenza di una Nazione in procinto di diventare prima potenza economica al mondo, sottolineandone contraddizioni ed eccessi. In particolare delle sue due





anime più forti: il capitalismo e la religione.

Daniel ed Eli incarnano questi due aspetti e per tutto il film si rincorrono, si confrontano e si scontrano: due figure che eccedono anche in provocazioni e ripicche, perdendo il senso della misura e finendo per essere entrambi sconfitti. Uomini simbolo di un'America che va nascendo già smarrita, figlia di padri esiziali: quello di Eli, violento in famiglia ma passivo di fronte alle prepotenze altrui; quello di Daniel, totalmente assente; lo stesso Daniel, premuroso verso il figlio menomato più per orgoglio personale che non per reale affetto.

La riflessione su quel colosso dai piedi d'argilla chiamato Stati Uniti vede aggiungersi un ulteriore tassello con *The Master*, film presentato all'ultima Mostra del Cinema di Venezia.

Con il suo ultimo film, Paul Thomas Anderson ci regala un grandioso ritratto di uomo americano segnato dalla guerra e dalla storia, mosso dal bisogno di trovare qualcuno che possa guidarlo e aiutarlo a incanalare in maniera costruttiva tutta la propria disperata forza e brutale energia che troverebbero altrimenti sfogo nella più becera e deleteria violenza. Un necessario rapporto di dipendenza con l'altro, per sfuggire alla solitudine e per prendere consapevolezza delle proprie imperfezioni e fragilità: migliorabili, ma non eludibili.

# players GRIND16 HOUSE

di piero ciccioli




**Per inscenare la mutazione del protagonista ne *L'umanoide*, Lado utilizza un escamotage assai bizzarro, che risulta il primo esempio di effetto speciale "tricotico". Infatti, nella versione umana, i lineamenti di Kiel vengono nascosti da una folta barba, la quale viene rasata dopo la "trasformazione", per mettere a nudo il volto inquietante dell'attore.**

## SPAGHETTI STELLARI

### QUANDO L A CULTURA JEDI INCONTRA IL BEL PAESE

### PARTE 2

La terna di film fantascientifici diretti da Alfonso Brescia tra il 1977 e il 1978, all'indomani dell'esordio in Italia di *Star Wars*, stimola altri cineasti nostrani a sfruttare in ambito B-movie quegli elementi innovativi introdotti nel cinema sci-fi da George Lucas. Così, nel 1979, anche Aldo Lado, uno dei maestri del thriller gotico all'italiana, decide di abbandonare momentaneamente il suo genere d'elezione per realizzare il proprio clone di *Guerre Stellari*, intitolato *L'umanoide*. Si tratta, probabilmente, del miglior esponente del filone, capace di unire un derivativismo estremo a spunti originali nel loro essere naïf, creando qualcosa di assurdo e, a suo modo, carico di personalità.

La trama ricalca a grandi linee quella del film di Lucas, aggiungendo al tutto un'ombra di "nazisploitation", e vede un impero malvagio intento a creare un esercito di superuomini per aggredire una comunità pacifica. Lado riprende anche l'estetica della pellicola ispiratrice e la rielabora in versione low-budget, mandando in scena le controparti made in Italy dei personaggi più iconici di *Guerre Stellari*. Si va dalle mascotte robotiche in stile C1-P8 (in questo caso c'è una sorta di cane meccanico radiocomandato) all'emulo di Dart Fener (tale Lord Graal, che appare ovviamente vestito in completo nero e con il volto coperto da un elmetto a campana, sebbene un po'




***Starcrash*** **supplisce al budget ridotto con la straordinaria cura artistica riposta in ogni dettaglio del film, dai costumi alle astronavi, dalle architetture aliene al design dei robot, come testimoniato dall'eccezionale qualità dei disegni preparatori prodotti in quantità industriale per il film.**



ridicolo e più simile a quello di un samurai). Lo stesso vale per le location, che comprendono pianeti desertici simili a Tatooine, ricreati con pochi mezzi in un set in Israele, e la base spaziale dell'impero, costruita artigianalmente presso gli studi di Cinecittà. Lado non rinuncia a includere anche suggestioni mistiche analoghe a quelle presenti nella pellicola di Lucas, come il contrasto cromatico, dal sapore vagamente Zen, tra i protagonisti (vestiti in bianco) e i loro avversari (dalle divise nere), oppure la materializzazione delle energie spirituali, qui rappresentata attraverso i poteri del bambino alieno Tom Tom, etereo, dall'aspetto orientale e che, giusto per non lasciare nulla sottinteso, si presenta recitando un bel "om mani padme hum". Tali aspetti vengono sottolineati dalla fotografia psichedelica di Silvano Ippoliti e dalle musiche di un Ennio Morricone particolarmente elegiaco (il titolo della traccia principale, *Estasi Stellare*, è assai esplicativo in tal senso), generando un'atmosfera surreale, capace d'inquadrare gli elementi derivativi sotto una nuova luce e di esaltare le trovate originali. Queste ultime fanno tornare a galla la vena noir del regista, essendo tutte

connotate da una smaccata vocazione gotica. Troviamo, per esempio, una futuristica Vergine di Norimberga, munita di aghi e drenaggi per succhiare la linfa vitale da cavie umane e trasferirla nel corpo della compagna di Lord Graal (interpretata dalla seducente Bond-girl Barbara Bach), al fine di mantenerla eternamente giovane. Altrettanto inquietante è l'umanoide del titolo, ovvero un pacifico pilota spaziale che, dopo essere stato colpito in pieno da un razzo (!) contenente il virus mutagenico dell'impero, si trasforma in un superuomo sanguinario, avente la mole imponente e il volto grottesco di Richard Kiel (appena reduce dal celebre ruolo di Squalo ne *La Spia che mi Amava*, 1977). In definitiva, *L'umanoide* riesce a essere l'epigono maggiormente pedissequo di *Guerre Stellari* e, allo stesso tempo, risultare un prodotto dalla personalità indipendente, ben connotata.

Sempre nel 1979, anche Luigi Cozzi dà il proprio contributo al filone dei cloni di *Guerre Stellari* con *Starcrash: Scontri Stellari oltre la Terza Dimensione*. Avendo esordito sul grande schermo con la pellicola di fanta-contestazione *Il Tunnel Sotto il Mondo* (1969) ed essendo un irriducibile appassionato di cinema di fantascienza (aveva da poco organizzato una rassegna di film sci-fi a Milano, della durata di ben due mesi), Cozzi si confronta con il blockbuster di Lucas in maniera intelligente e originale. Consapevole di non riuscire a competere con Hollywood in termini di effetti speciali e production values, il regista lombardo decide di puntare sulla propria "cultura in materia", sull'ironia e sull'allora apprezzatissimo design italiano. Così, *Starcrash* è una fresca parodia del cinema di fantascienza, che gioca sbarazzino con le principali icone del genere, all'interno di una cornice estetica semplice ma assai stilosa, anticipando, in un certo senso, film come il *Balle Spaziali* (1987) di Mel Brooks. Nello scoppiettante frullato sci-fi di Cozzi trovano posto l'emula di *Barbarella* (1968) Stella Star (incarnata da una Caroline Munro mozzafiato), pianeti abitati da cavernicoli scimmieschi in stile *Planet of the Apes* (1968), dittatori alieni à la Imperatore Ming di *Flash Gordon* (1936) e persino tribù di amazzoni con tanto di statue giganti protettrici, animate in stop-motion, che sembrano sbucate fuori da un "peplum" fantasy degli anni Sessanta. Tra i vari riferimenti, ovviamente, abbondano quelli a *Guerre Stellari*. Non mancano, infatti, spade laser, pirotecnici scontri tra astronavi, androidi "saputelli" e le spassose parodie di Luke Skywalker e di Han Solo, interpretate, rispettivamente, da un cotonatissimo Marjoe Gorther in tutina rossa (che risulta tanto credibile quanto *Ralph Supermaxieroe*) e da un David Hasselhoff marpione come non mai. Il tutto, come detto, è servito sul piatto di set curatissimi, dominati dalle linee morbide del coevo design italiano (con particolare riferimento alle "cellule abitative" ispirate a Joe Colombo) e da guizzi di estro assurdo, tipicamente nostrani (come la base spaziale a forma di mano, che sembra uscita dal catalogo dei Micronauti prodotti da GIG). Insomma, *Starcrash* ha tutti i numeri per potere essere definito un cult nel suo genere.

Il filone si conclude sul finire del 1979, per mano del suo stesso iniziatore, Alfonso Brescia, che confeziona *Sette Uomini D'oro nello Spazio,* ovvero il quarto e ultimo atto dell'epopea fantascientifica diretta dal regista romano. Sulla scorta di quanto mostrato nelle pellicole di Lado e Cozzi, Brescia cerca di creare un film a più ampio respiro, nonché maggiormente vicino all'immaginario di *Guerre Stellari*. Così, la trama propone lo scontro tra un impero dispotico alieno e la resistenza organizzata dagli umani oppressi, sullo sfondo di una Terra del 2312, ribattezzata Sol 3. Il regista tira fuori dallo sgabuzzino i costumi e i personaggi utilizzati nello pseudo-prequel *La Guerra dei Robot* (compresi gli umanoidi con il caschetto biondo à la Enzo Paolo Turchi, ormai diventati l'equivalente degli Stormtrooper imperiali di Lucas), aggiungendo una dose massiccia di picareschi ammiccamenti a *Guerre Stellari*, come un buffo clone di Dart Fener (con la faccia coperta da squame dorate), gli androidi domestici dei poveri Tilt e Tili (realizzati con squallidissime "armature" argentate) o una sorta di versione low-budget della celeberrima scena del bar di Tatooine, con dozzinali maschere da carnevale e uomini in parruccone fluorescenti buttati a casaccio nelle inquadrature. Il budget ridotto all'osso non permette la realizzazione di scene di combattimento tra astronavi, così le sequenze d'azione sono incentrate su scazzottate à la Bud Spencer, come il folle scontro di wrestling tra un robot e un umano. In sintesi, *Sette Uomini D'oro nello Spazio* chiude il cerchio con un ritorno alle origini all'insegna del trash, mentre la cinematografia fantascientifica inizia a concentrarsi sui cloni di *Mad Max* (**Players** #13 e #14) e di *Alien* (come *Contamination: Alien Arriva sulla Terra* di Luigi Cozzi, 1980).

Sebbene poco duraturo e non estremamente inflazionato, il filone dei cloni all'italiana di *Guerre Stellari* costituisce un esempio significativo dell'indiscutibile valore seminale della pellicola di Lucas, capace spronare i cineasti nostrani a spremere al massimo i pochi mezzi a loro disposizione per cercare di ricreare quell'effetto di stupore e meraviglia che ha segnato la storia del cinema sci-fi.




Brescia chiude definitivamente il suo periodo fantascientifico nel 1980, con *La Bestia nello spazio*. Non si tratta di un clone di Guerre Stellari, ma bensì di un assurdo film erotico-fantascientifico, a metà strada tra Il Pianeta Proibito (1956) e La Bestia (1975). Non a caso, una delle attrici principali, la conturbante Sirpa Lane, era già stata protagonista della pellicola di Borowczyk.

Proiettato all'estero con il titolo internazionale di *Star Odyssey*, *Sette Uomini D'oro nello Spazio* segue la filosofia del riciclaggio spinto di personaggi e situazioni, tipica dei precedenti cloni di Guerre Stellari diretti da Brescia. Questo approccio dà ironicamente l'illusione che il regista romano abbia precorso lo stesso Lucas, realizzando in due anni un'epica tetralogia fantascientifica.





# Il ritorno del Duca

di Ilaria Rebecchi

**DAVID BOWIE**
**-The Next Day-**
**SONY MUSIC**




**Selezionati per voi:** ***The Stars (Are Out Tonight), Where Are We Now?, Valentine's Day***

L'abbiamo visto algido ed elegantissimo nelle vesti del Duca Bianco, o alieno caduto su una Terra non sua, eroe glam anzi tempo, icona di una musica avanguardistica in continuo divenire, camaleontico mostro affascinato in gioventù dalla Swingin' London ("La mia paura era di riuscire solo a sfiorare una nuova moda che stava per arrivare. Andavo a locali per l'esperienza e per riempirmi le orecchie") e libertino e conquistatore sotto ogni aspetto (dichiarerà recentemente la prima moglie Angie: "David era forte con gli uomini e con le donne. La notte prima delle nostre nozze, nel '70, facemmo tantissimo sesso con una nostra amica. Un giorno poi lo trovai in camera nudo con a Mick Jagger. I due avevano una vera ossessione l'uno per l'altro, e anche quando capitava che finissimo tutti e 3 fra le lenzuola, mi ritrovavo a guardarli mentre facevano sesso"). David Robert Jones festeggia il suo 66° compleanno celebrato in una mostra londinese in corso fino al 18 luglio prossimo al Victoria & Albert Museum, con oltre 300 oggetti provenienti direttamente dal suo archivio newyorkese, abiti eccentrici e le fotografie di Herb Ritts e Helmut Lang, Brian Duffy e Terry O'Neill, a ripercorrerne l'indiscutibile e fondamentale carriera.

E parlare di lui non è semplice. Significa aprire le braccia al passato, al presente e al futuro della musica contemporanea, del rock e dei suoi fratelli, senza ipocrisie o pregiudizi, consapevoli di un passato lussuoso e talmente geniale nell'eclettismo da sembrare non più raggiungibile, immortale, eterno, puro ed essenziale nella collezione discografica di un buon appassionato.

Eppure, alla faccia di chi dice che i migliori album sono sempre i primi, e che i vecchi dinosauri del rock dovrebbero staccare la spina e godersi la fama passata in vacanza o dietro le quinte, il nostro David Bowie torna dopo dieci anni di assenza dalle


>>ASCOLTA IN STREAMING THE GRAMOPHONE <<

scene con "*The Next Day*", opera completa e decisiva, costituita da 14 brani dall'ossatura possente e dalla matrice rocciosa, in sussulti incandescenti di sperimentazione, che ricordano ora la trilogia berlinese e ora i più recenti *Reality* o *Outside*.

Non sembra per nulla stanco o sul viale del tramonto, ma riscopertosi e reinventatosi sulla base dell'immortalità artistica, come in un excursus del proprio passato e della propria produzione, a proporre con coerenza, ambizione, consapevolezza e brio nuove vie strade in un lavoro mantenuto segreto per tutta la fase creativa con Tony Visconti.

Un lavoro assoluto nel singolone *The stars (are out tonight*), il cui video affidato alla pescarese Floria Sigismondi, a Bowie non nuova (vedi *Little Wonder*) e con Tilda Swinton, sembra essere la sintesi ideale dell'intera opera discografica, al pari della geniale copertina creata dal graphic designer Jonathan Bambrook: un quadrato bianco a coprire lo sfondo della fotografia di Masayoshi Sukita della cover del mitico *Heroes* del 1977.

Così si montano le aspettative del più celebre album bowiano, grazie a un'immagine riconoscibile anche se oscurata, e come a dire: ero questo, oggi è un nuovo giorno.

David Bowie è il paradigma dell'essenza delle filosofie pirandelliane, una maschera, una tela nera su cui "la gente scrive i propri sogni", come diranno di lui Fred Firth e Howard Howe in *Art Intro Pop*. Un uomo poliedrico le cui maschere sono servite come eccentrica barriera tra lui e il mondo, e come dimostrazioni pratiche di una personalità sicuramente variopinta.

Così tra ballad sexy, spasmi rock, acustico e dandy, amore ora post-punk e ora electro, frippiano e decadente nei sassofoni berlinesi, tra crooning, pop e psichedelie, *The Next Day* scivola in 14 genialità autorali che superano la discografia con-





temporanea pur non inventando nulla, dove il drum'n'bass è ostentato in *If You Can See Me* e *Dirty Boys* esalta quei sassofoni di stampo jazzistico troppo spesso dimenticati, *Valentine's Day* strizza l'occhio allo spazio romantico di *Ziggy Stardust*, e l'orchestra di *You feel so lonely you could die* strabilia in un crescendo alla *Rock'n'roll suicide*, mentre il rock della title-track e la sperimentazione alla trilogia berlinese di *Dancing out in space* ben collimano, e ogni brano sembra il rispolvero asciutto ma ridondante ed elegante delle incandescenze migliori dell'artista, da *Earthling* a *Lodger*, da *Reality* a *Scary Monsters*.

Ed è Berlino il file-rouge che unisce i brani: un luogo ormai profondamente radicato in Bowie, come nel suo spirito, un tempo sfruttato per le scorribande artistiche e di vita con Eno, Fripp e Iggy Pop, e ora intimo nell'essenza di una città ormai capitale dell'economia e della cultura europee.

Realizzato pare in soli tre mesi senza featuring e con un Visconti (che ha dichiarato "Giravo per la città ascoltando i brani con le cuffiette. Vedevo tutta questa gente con le magliette di David Bowie e mi dicevo: se solo sapessero cosa stavo ascoltando in quell'istante!"), anticipato dalla più intimista ballata (*Where are we now*, il cui stile pianistico ricorda bene i giri di *Hunky Dory*) quasi a voler entusiasmare e lasciare senza fiato l'ascoltatore dopo tanta attesa, per l'album all'inizio era stato negato ogni possibile tour, ma le ultime dichiarazioni tenderebbero a smentirlo: se infatti Iman, moglie di David, in un'intervista a Grazia UK si è lasciata scappare una frase sospetta ("Abbiamo una figlia di 12 anni Alexandra, che va a scuola e non possiamo viaggiare. Lo andremo a trovare, ma sarà impossibile andare in tour con lui…"), anche Gerry Leonard, chitarrista storico e direttore musicale a Rolling Stones USA ha affermato: "Quando abbiamo registrato l'album in studio, Bowie diceva che ogni brano avrebbe suonato benissimo dal vivo. Le possibilità che succeda qualcosa di bello sono attualmente al 50%. Se ha l'idea di tornare a suonare live lo farà. La sua voce sta benissimo e anche lui fisicamente, può tranquillamente farlo. Ma, sapete, con David non si può mai dire".

Bowie, nessun altro paragone.



>>ASCOLTA IN STREAMING THE GRAMOPHONE <<

# Sex, drugs & black'n'roll

di Matteo Del Bo

**KVELERTAK**

**-Mier-**

**ROADRUNNER RECORDS**



**Selezionati per voi:** ***Månelyst, Evig vandrar, Undertro***

Di come il black metal negli ultimi anni si sia aperto alle influenze più disparate ne ho già parlato nella recensione del disco dei Wolves in the Throne Room, che trovate su **Players #08**, ma è impossibile non tornare sul discorso volendo parlare dei Kvelertak, anche se in questo caso l'ordine degli addendi è diverso.

Infatti, se in quella sede ho parlato di come il black sia riuscito a scrostarsi di dosso anni di cupa intransigenza e chiusura verso l'esterno fondendosi con altri generi musicali, in questo caso ci troviamo di fronte alla situazione opposta: cosa succede quando un genere musicale (in questo caso il rock, di cui gli amici scandinavi sono alfieri da anni) viene a contatto con del black metal? Succede che nascono i Kvelertak, muscolosa creatura rock'n'roll che si alimenta con il calore della nera fiamma e sforna, nel giro di tre anni, due dischi che fanno impazzire pubblico, critica e pure John Baizley (Baroness, ma non serviva specificarlo vero?), visto che leggenda narra che, dopo avere ascoltato il demo del primo disco, si sia offerto di realizzarne la copertina.

L'attesa per il secondo disco, *Mier*, è stata spasmodica e fortunatamente ben ripagata. I nostri riescono a bissare il successo e a spostare l'asticella verso l'alto, creando composizioni più varie e articolate senza però smettere di pompare adrenalina a mille, come si sente nel singolo apripista *Bruane Brenn*; questo vuole dire che magari i pezzi non vi si stamperanno in testa al primo ascolto ma necessiteranno di qualche passaggio in più nelle cuffie per conquistarvi. State pur certi che il piccolo sforzo richiesto per assimilare l'album vi sarà ripagato con pezzi del calibro di *Månelyst*, *Evig vandrar* o *Nekrokosmos*.

Baizley firma di nuovo la cover che potete apprezzare in tutto il suo splendore grazie all'edizione in doppio vinile (che ovviamente il sottoscritto ha recuperato prima di subito); il disco è disponibile anche su Spotify, quindi che aspettate ad ascoltarlo?

# Duri a morire

**di Ilaria Rebecchi**




**DEPECHE MODE**

**-Delta Machine-**

**COLUMBIA**

Selezionati per voi: ***Angel, Goodbye, Soft Touch / Raw Nerve***

Distinto, sofisticato, elegante, quasi maestoso nelle sonorità.

Questo nuovo lavoro dei Depeche Mode (il tredicesimo!) ha un suono moderno ma conservatore della tipicità dei brani migliori della band di Dave Gahan, Martin Gore e Andy Fletcher.

Se le promesse del trio delle meraviglie erano state anticipate dal suadente eco di *Heaven*, erotico brano dai sussulti post-wave e dai riverberi dark, la completezza di *Delta Machine* si consacra nell'ascolto totale delle tredici canzoni (più altre quattro nell'edizione Deluxe), che assicurano un ritorno ai fasti di *Violator* e *Songs of Faith and Devotion*, tempi in cui il sound DM era garanzia di trasporto elettrico ben lontano dal grunge del momento, '80s e avanguardistico al contempo.

Prodotto da Ben Hillier e mixato dal sempre presente Flood (anche collaboratore di U2, Nick Cave, Nine Inch Nails), *Delta Machine* si accompagna da un booklet di 28 pagine illustrato dai sempre eterni scatti di Anton Corbijn, già al fianco della band come regista di videoclip quali *A question of time*, *Strangelove* e *It's not good*.

La band è poi fresca di una raccolta fondi tenutasi a metà marzo a Berlino in favore di "charity: water", un'organizzazione che porta acqua potabile sicura nei paesi in via di sviluppo; è un'iniziativa che accompagnerà il Tour Delta Machine 2013-2014, con partner Hublot che per l'occasione ha progettato un orologio: il Big Bang Depeche Mode in edizione limitata, i cui ricavi saranno destinati a "charity: water".

Hublot e i Depeche Mode avevano già collaborato per il Teenage Cancer Trust con uno spettacolo benefico alla Royal Albert Hall di Londra, condito dall'asta di dodici cofanetti esclusivi, con un orologio Hublot e la copertina di uno dei dodici album in studio dei Depeche Mode sul quadrante.



>>ASCOLTA IN STREAMING THE GRAMOPHONE <<

Ma veniamo a bomba: *Delta Machine* trasuda di quella classe tipica del trio, con partiture eccellenti e un pop tecnologico ai limiti dell'avanguardia, appunto, caratteristica tipica della band dagli esordi.

E c'è tanto *Violator* in esso: tra cupezza e orchestre che si compenetrano, ossessioni vocali in *Secret to the end* e un penetrante minimalismo sonoro in *My Little Universe*, tale da evocare la techno come vera protagonista a superare anche la voce di Dave, mentre nel singolo-ballad *Heaven* si inneggia a un erotismo sonoro, avvolgente e caldo.

Poi c'è la classe di *Alone*, l'incipit con *Welcome to my World*, minimalista e decadente come un incrocio sexy tra una dannunziana memoria e un'opera di Philip Glass, e quella *Broken*, sapiente intruglio di malinconie erranti e ottantine memorie sonore. *Soft Touch/Raw Nerve* chiude il cerchio con un esoter(ot)ismo musicale sublimato dalla combinazione delle voci di Dave e Martin, così diverse e così collimanti.

Sono lontani i tempi in cui il trio alimentava le passioni dei fan in balletti e richiami synth-pop, giovanissimi e in quattro (con Alan Wilder alle tastiere): i Depeche Mode si sono distinti in trent'anni di carriera per l'eleganza sofisticata delle tastiere e per la genialità nella scrittura di Gore, il tutto cesellato finemente dalle camaleontiche, oscure, sensuali e scabrose performance live (vocali e fisiche) di un Dave Gahan mai domo, nonostante i problemi di dipendenza e psicologici nel corso dei decenni e una brutta malattia, fortunatamente ormai solo lontano ricordo.

Nel 2009, durante le registrazioni di *Sounds of the universe*, i nostri erano lontani, separati da vite in tre luoghi diversi del globo, dalla New York di Gahan alla Los Angeles di Gore fino alla Londra di Fletcher: furono così tra i primi a realizzare, e ammettere, che il loro album era





stato ideato, concretizzato e persino registrato in alcune parti, a distanza, con file volanti nel mondo virtuale tra mail, upload e skype.

Oggi con questo nuovo lavoro i DM offrono al mondo un macigno unico, compatto, elettronico, macchiato di blues e sofisticato, avviluppante, morboso e puro al contempo.

In chiusura di disco *Goodbye* suona come piccolo melodramma 2.0 tra blues invocato e sintetizzatori ammiccanti, a regalare un arrivederci da un gruppo così fervido nella creatività e nell'approccio, capace di realizzare ancora un album non solo piacevole ma denso di contenuti, superiore al precedente, e persino in grado di generare dipendenza.

E sale l'attesa delle date italiane di Milano e Roma (18 e 20 luglio)…



>>ASCOLTA IN STREAMING THE GRAMOPHONE <<

# Strutture lineari

di Matteo Del Bo

**CULT OF LUNA**
**-Vertikal-**
**INDIE RECORDING**



**Selezionati per voi:** ***The Weapon, Vicarious Redemption, In Awe Of***

Cinque lunghi, lunghissimi anni sono stati il tempo che i Cult of Luna si sono presi per trasformare in musica il capolavoro della fantascienza d'annata *Metropolis*, un impresa ambiziosa e importante che ha aperto il 2013 musicale nel migliore dei modi.

Da fan posso tranquillamente dirvi che l'attesa era diventata insostenibile; in passato mai si era dovuto attendere così tanto fra un lavoro e l'altro e capirete che a questo punto le aspettative per il disco erano arrivate a livelli stratosferici. *Vertikal* fortunatamente continua il trend positivo dei nostri. Schiacciato il tasto play l'elettronica di *The One* ci immerge immediatamente nella nuova dimensione della band e l'attacco di *I: The Weapon* lascia senza fiato, come un'onda improvvisa che coglie di sorpresa l'ignaro bagnante. E in un attimo cinque anni sembrano un lasso di tempo ragionevole per un disco del genere.

In questo nuovo lavoro l'elettronica occupa una posizione più rilevante, acquista una dimensione nuova e le strutture delle canzoni (strano a dirlo) sembrano più semplici che in passato, senza perdere però d'impatto, e anche la morsa che stringe lo stomaco è sempre presente. La band stessa ha dichiarato che, partendo dal concept che sta dietro l'album, hanno cercato di sviluppare la musica in maniera diametralmente opposta che in passato, evitando di rimanere intrappolati nel groviglio che di solito si avviluppa durante il processo di scrittura. La potenza di canzoni come *Vicarious Redemption* e *In Awe Of* fa sì che rientrino a pieno diritto nei nuovi classici della band e mi aspetto di sentirle proposte dal vivo nel tour europeo che, al momento della stesura di questo articolo, è da poco iniziato, ma che al momento della vostra lettura mi vedrà (forse) come sopravvissuto alla loro calata italica in quel del Bloom a Mezzago. Se le sonorità cupe e dilatate dei Neurosis vi affascinano, date un ascolto a questi ragazzi, il lavoro che hanno fatto partendo da *Metropolis* è mesmerizzante.

# PLAYERS

## presenta...

## Il meglio della scena indipendente italiana condensato in un'unica compilation in free download dal sito www.playersmagazine.it




### CISCO "DAL VIVO VOLUME DUE"

( dalla metà di aprile su www.coscovox.it, su tutte le piattaforme digitali e ai concerti)

Ex voce e co-fondatore dei Modena City Ramblers, Cisco torna con un doppio cd intermante autoprodotto: 19 canzoni per 90 minuti di musica! Nella scalettta anche due gustosi inediti e alcune chicche del suo recente passato..




### HOT HEAD SHOW "PERFECT"

(RBL / Tentacle Entertainments)

I campioni indiscussi dell' "avant bang" sono tornati! Jordan Copeland (figlio di Stewart, batterista dei Police) e soci ci propongono un nuovo capitolo del loro sorprendente Art-Pop/Avant-Jazz/Flamenco-Punk!




### MATRIOSKA "CEMENTO"

( Tam Tam Studio Recordings)

Quinto disco per una delle band storiche dello ska italiano. Nati negli anni '90 a Milano, i Matrioska si sono fatti strada grazie ad una continua ricerca a livello contenutistico e sonoro. In questo ultimo lavoro è possibile leggere il segno di una maturazione umana e artistica.



### FUSCH "MONT CC 9.0 FIRST ACT"

( Jestrai)

Psichedelia, math rock presi di petto con un attitudine punk. Dopo il primo album, "Corinto", uscito lo scorso anno, i Fusch! danno alle stampe questo "instant disc" registrato in 3 giorni, che coglie al volo l fenergia dei live set della band.



### CORTEX "CINICO ROMANTICO"

Mogol gli attribuisce una borsa di studio per il CET, dove si diploma come "Interprete di musica leggera Italiana". Il suo cantautorato prende dal meglio della tradizione italiana ( Graziani, Rino Gaetano, Battiato, Dalla..) con echi di blues lo-fi.



### SLOBBER PUP BLACK ACES

(Rare Noise Records)

Un cast stellare:Trevor Dunn (Mike Patton, Mr Bungle, Fantomas), il rumorista Balazs Pandi (già con Merzbow), Joe Morris (secondoTHE WIRE, il miglior improvvisatore del mondo), Jamie Saft (John Zorn, Beastie Boys, Laurie Anderson). Un suono unico: fra il blues, il noise, il metal e la musica microtonale.




### LU-PO "BLOOM"

(Edizioni musicali: AEF)

Elettronica avvolgente, misteriosa, delicata, intensa. Raffinati ed eterei paesaggi sonori nascono dal legno della chitarra classica, conservandone il calore. In nomination a Parigi per i Qwartz Music Awards (prestigioso premio già attribuito a Björk, Laurie Anderson, Matthew Herbert).



### FETISH CALAVERAS "AVANSPETTACOLO"

(Atomic Studio)

Una commistione di swing, psycho-surf, rock'n'roll anni '50, country e rock'a billy per raccontare la giornata qualunque di un impiegato qualunque, Manrico Calavassa. Con la collaborazione di Andy Macfarlane (Rock'n'roll kamikazes, Hormonauts) e Stefano Colosimo (Bluebeaters).




### MISSIVA "NIENTE ADDOSSO"

(Orquestra Records)

Con la collaborazione di Amerigo Verardi nasce il secondo album della band brindisina: rock elettrico ed elettronico che fa dell'intensità la sua arma principale. Suoni dissonanti e metallici scandiscono un sound agguerrito, arricchito da testi elaborati nel contenuto ed estremamente curati nella forma.



### LOVELESS WHIZZKID "WE WERE ONLY TRYING TO SLEEP"

(Seahorse Recordings)

Prodotto e masterizzato da Bob Weston (bassista degli Shellac, già all'opera con Steve Albini su 'In Utero' dei Nirvana), garage-noise-rock che alterna dolci rasoiate distorte a melodie vocali sbilenche ma sempre godibili. Un debutto di qualità per la giovane band catanese.



### DRONING MAUD "OUR SECRET CODE"

(Seahorse Recordings)

Tra indietronica e shoegaze, 10 brani prodotti da Amaury Cambuzat (ULAN BATOR). Con l'aiuto di melodie sommesse ed emozionali ma lontane dagli stereotipi del post-rock, i Droning Maud riescono nell'intento di evocare atmosfere invernali e nord-europee...




### VALIUM "REVOLUTION"

(CPSR Produzioni)

Secondo album ufficiale per la band new beat di Salerno. Melodie catchy e arrangiamenti elaborati, suoni vintage e sfuriate rock, sarcasmo e romanticismo, i Valium creano un sound maledetto ed elegante, fantasioso e noir, che mescola gli anni '60 ai rudi nineties.

LUNATIK

info@lunatik.it - www.lunatik.it
Management per Il Teatro degli Orrori, One Dimensional Man, Pierpaolo Capovilla.
Ufficio stampa per uscite discografiche, concerti, festival.





# Il Podcast del Tentacolo Viola

Un podcast per persone che sanno ascoltare

Search: iltentacoloviola

iTunes: Outcast - Il Tentacolo Viola

twitter.com/iltentacolo

http://www.outcast.it/category/podcast/podaudio/tentacoloviola/


RAK 2012


24-3-12





# Riccardo Guasco

## Poesia in immagini

Riccardo Guasco aka “Rik”, fumettista, illustratore e pittore, sono nato ad Alessandria nel 1975. Ho frequentato l’istituto Statale d’arte di Asti e successivamente l’Accademia d’arte di Torino, corso di Decorazione. Ho lavorato da subito nel campo dell’illustrazione per ragazzi e successivamente come Art Director presso un agenzia di comunicazione di Milano; ho proseguito il mio percorso collaborando con diverse agenzie di comunicazione e con diversi editori come illustratore e fumettista. Attualmente sono docente di grafica e informatica presso un centro di formazione a Casale Monferrato dove vivo, all’ultimo piano di una antica casa nobiliare del centro storico.

Disegno e dipingo tutto ciò che vedo intorno a me per un curioso bisogno e per il piacere di comunicare con tutti i mezzi che possono lasciare un segno. Influenzato da personaggi come Picasso, Munari e Rodari penso che disegnare sia una forma di poesia e dall’inizio del millennio con pochi colori cerco la leggerezza della forma e il calore cromatico. I miei lavori sono costellati di altissime case, biciclette, grandi cetacei, uccelli migratori, barche sospese, nuvole e altri oggetti forse provenienti da un posto chiamato fantasia. Il mio sito è **riccardoguasco.com**





# sguardi dal Sudamerica

## > Hernan Corera

Scatti suadenti, intriganti e cinematografici, quelli di Hernan Corera, giovane fotografo e regista argentino che vive a Buenos Aires. Se usa la macchina digitale, preferisce catturare immagini dai colori sfumati e ricche di vitalità; quando si siede dietro alla macchina da presa utilizza un piglio documentaristico e attento al dettaglio e all'attualità del suo Paese e di tutto il Sudamerica. Recentemente ha diretto il nuovo video della cantante messicana Julieta Venegas (ve la ricordate? Sbancò qualche anno fa con il tormentone *Me Voy*). Il suo sito è **hernancorera.com**











# La suspence corre su Twitter

DI MARCO PASSARELLO

Titolo libro: Scatola Nera
Autore: Jennifer Egan
Editore: Minimum Fax

Anno: 2012 (ITA: 2013)
Prezzo di copertina €1,99 (ebook)
Pagine: 77
Edizione recensita: ITA






Dopo avere vinto il premio Pulitzer con un romanzo in cui un capitolo è una presentazione in Power Point, cosa si può fare per stupire ancora? Si scrive la storia successiva usando Twitter.

Lo ha fatto Jennifer Egan: un anno dopo l'eccezionale successo del suo *Il tempo è un bastardo* (pubblicato in Italia da Minimum Fax e recensito su **Players** #14), ha scritto un racconto sotto forma di una serie di tweet, apparsi sull'account Twitter della celebre rivista *The New Yorker*, e poi raccolti in un ebook intitolato *Black Box*. In Italia è stato portato su Twitter da Minimum Fax, e poi pubblicato col titolo *Scatola Nera*.

Il taglio è spionistico-futuribile: la protagonista fa parte di una nuova generazione di spie, donne dotate di un corpo cyborg che permette loro di fotografare e registrare in incognito, infiltrate come oggetti sessuali presso criminali e terroristi. I lettori dotati di buona memoria potranno riconoscere in lei Lulu, il personaggio di *Il tempo è un bastardo*, che appare prima come bambina, poi come giovane PR.

La storia, volutamente schematica, si limita a seguire una missione della protagonista, senza spiegarci chi siano i cattivi e quale terribile piano stiano architettando. Ma non è la trama il punto di forza di *Scatola Nera*, bensì il modo di narrare. Per rispettare le limitazioni di Twitter, infatti, il racconto si compone unicamente di frasi di 140 caratteri al massimo, dotate di senso anche se prese isolatamente. Sono gli "appunti mentali" che la protagonista rivolge a se stessa, la "scatola nera" che terrà traccia dell'accaduto se lei dovesse morire. Scritti in seconda persona, descrivono gli eventi con apparente distacco, ma proprio per questo lasciano invece filtrare solo le emozioni più pure e basiche. Il racconto diventa così un concentrato di adrenalina, scandito dal ritmo dei tweet come il ticchettare di un orologio implacabile.

Anche in un'opera "minore" come questa, Jennifer Egan si conferma autrice di un'originalità senza pari.

# VIDEOGIOCATORI

un radiodramma scritto e diretto da:

Tommaso “Gatsu” De Benetti
Vincenzo “Vitoiuvara” Aversa
Ferruccio Cinquemani
Michele “Coltelino” Pedrazzoli
Alessandro “Dr. Manhattan” Apreda

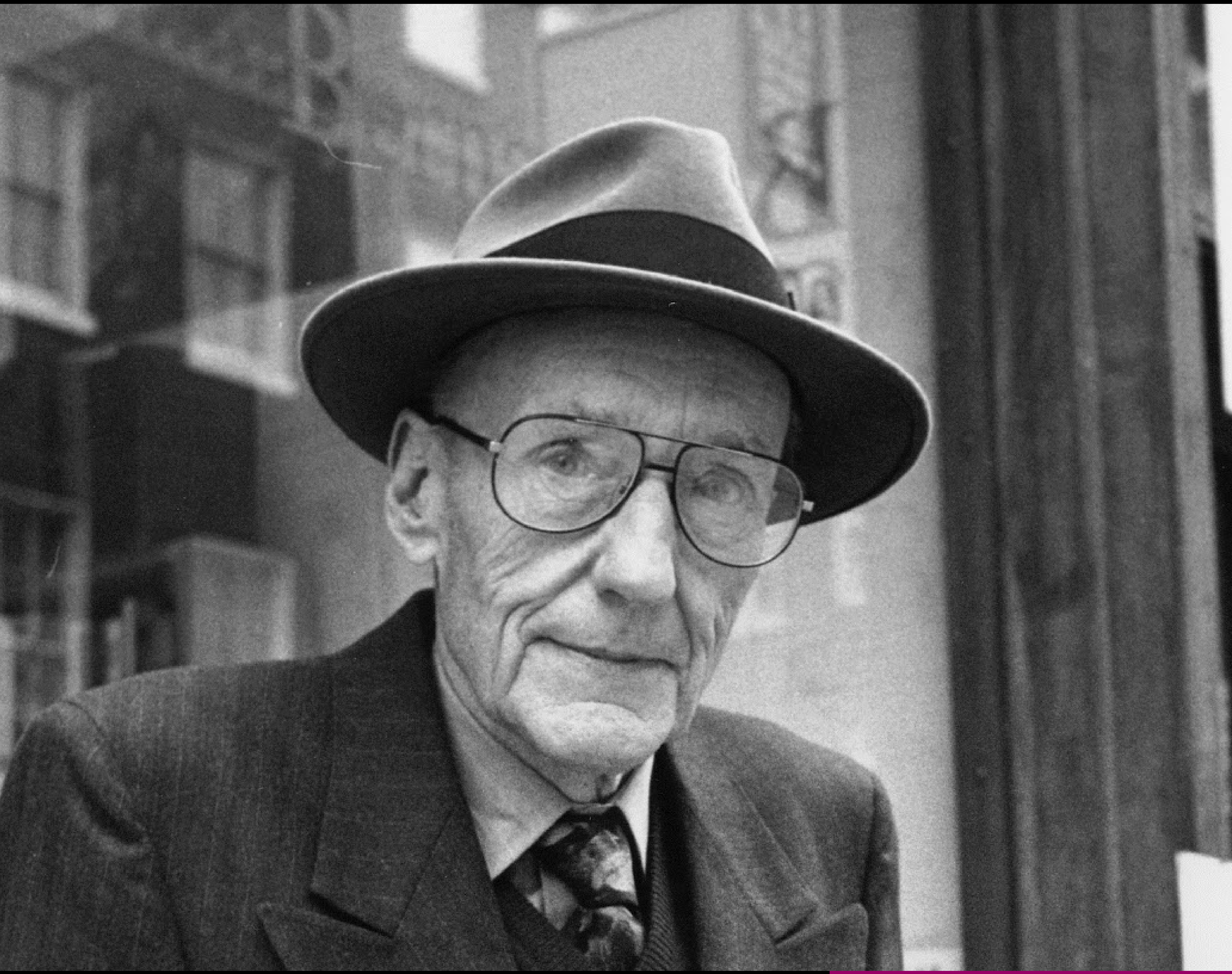
·ringcast·

www.ringcast.it

disponibile gratuitamente anche su itunes

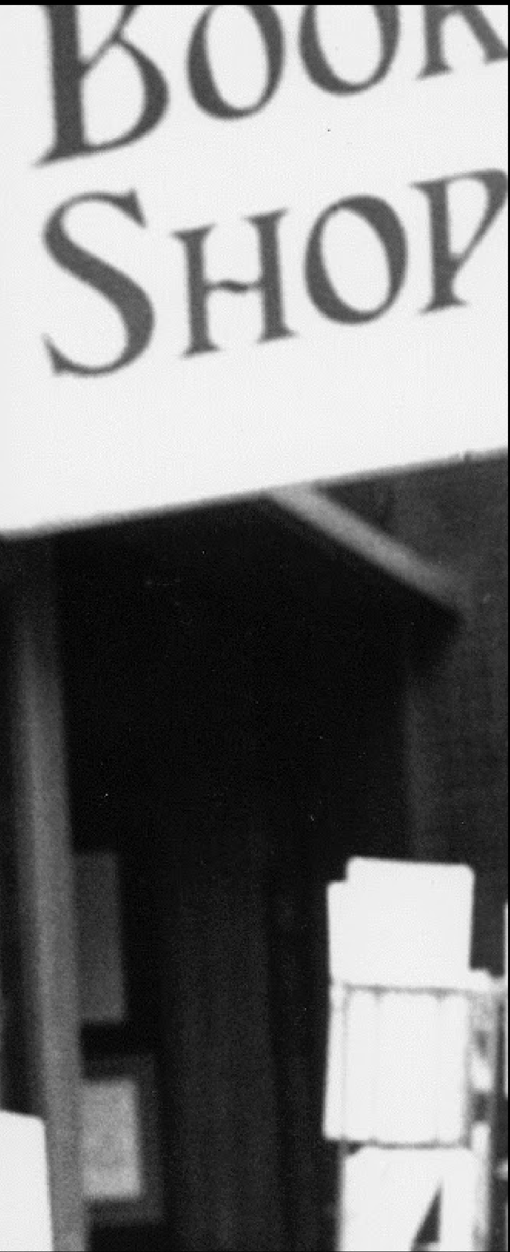
# Altre distopie

di Marco Passarello



Probabilmente sapete tutti che il celeberrimo film *Blade Runner* è tratto dal romanzo *Do Androids Dream of Electric Sheep?* di Philip K. Dick (pubblicato in Italia con vari titoli differenti). Non tutti, però, sanno che il titolo del film viene da un romanzo di un autore completamente diverso, il semisconosciuto Alan E. Nourse, che pubblicò il suo *The Blade-runner* (uscito in Italia come *Medicor-riere*) nel 1974, e che in questo scambio di titoli fu coinvolto anche lo scrittore William S. Burroughs. Questi, infatti, si era messo in testa di portare sullo schermo il romanzo di Nourse, e scrisse un testo intitolato *Blade Runner, a Movie*

**Titolo libro** Blade Runner, un film
·
**Autore** William S. Burroughs
·
**Editore** Mimesis
·
**Anno** 1979 ITA 2012
·
**Prezzo di copertina** 8,00
·
**Pagine** 80
·
**Edizione recensita** ITA



(l'edizione italiana lo definisce una sceneggiatura, ma in realtà è piuttosto un "trattamento", cioè un testo che descrive ciò che si dovrebbe vedere nel film, ma è privo di dialoghi o di una divisione in scene). Nessun film fu mai tratto dalla versione di Burroughs. Tuttavia lo sceneggiatore Hampton Fancher ne venne a conoscenza e, quando si trovò a lavorare sul film tratto dal romanzo di Dick, propose al regista Ridley Scott di prendere "a prestito" il titolo (cosa che Scott fece, ottenendo legalmente i diritti).

Il testo di Nourse/Burroughs non ha nulla in comune col romanzo di Dick e col film di Scott, se non per il fatto di essere ambientato in un futuro distopico. Nell'universo di *The Bladerunner* non ci sono replicanti in fuga, ma una società che obbliga le persone ad accettare la sterilizzazione, pena la rinuncia a qualunque forma di assistenza medica. I bladerunner del titolo sono corrieri clandestini che forniscono ai pazienti prestazioni mediche da mercato nero.

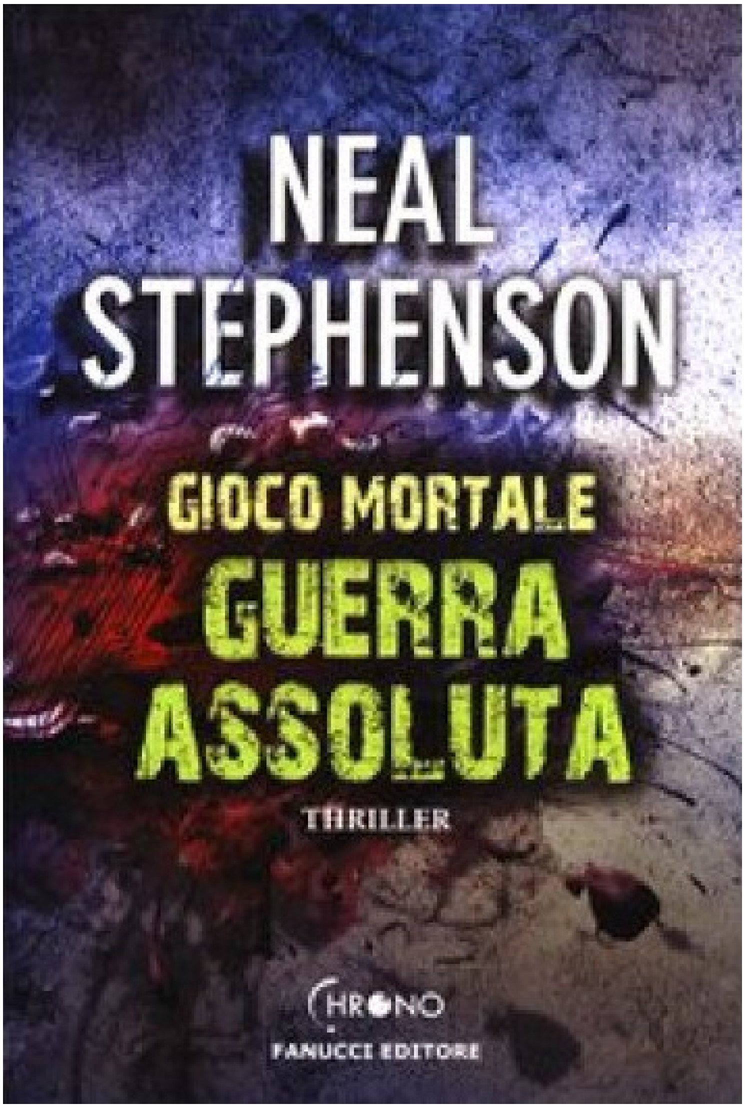
Nel reinterpretare il romanzo di Nourse, Burroughs ci aggiunge le sue ossessioni personali (per esempio l'omosessualità), e lo rende ancora più "nero", trasformando l'epidemia di meningite dell'originale in un cancro accelerato che, oltre a deformare e distruggere il corpo della vittima, provoca anche attacchi di frenesia sessuale; il tutto è calato in un contesto politico in cui il sistema sanitario è visto come una forma di controllo volta a eliminare tutti i "diversi" dal punto di vista etnico, sessuale, politico o economico.

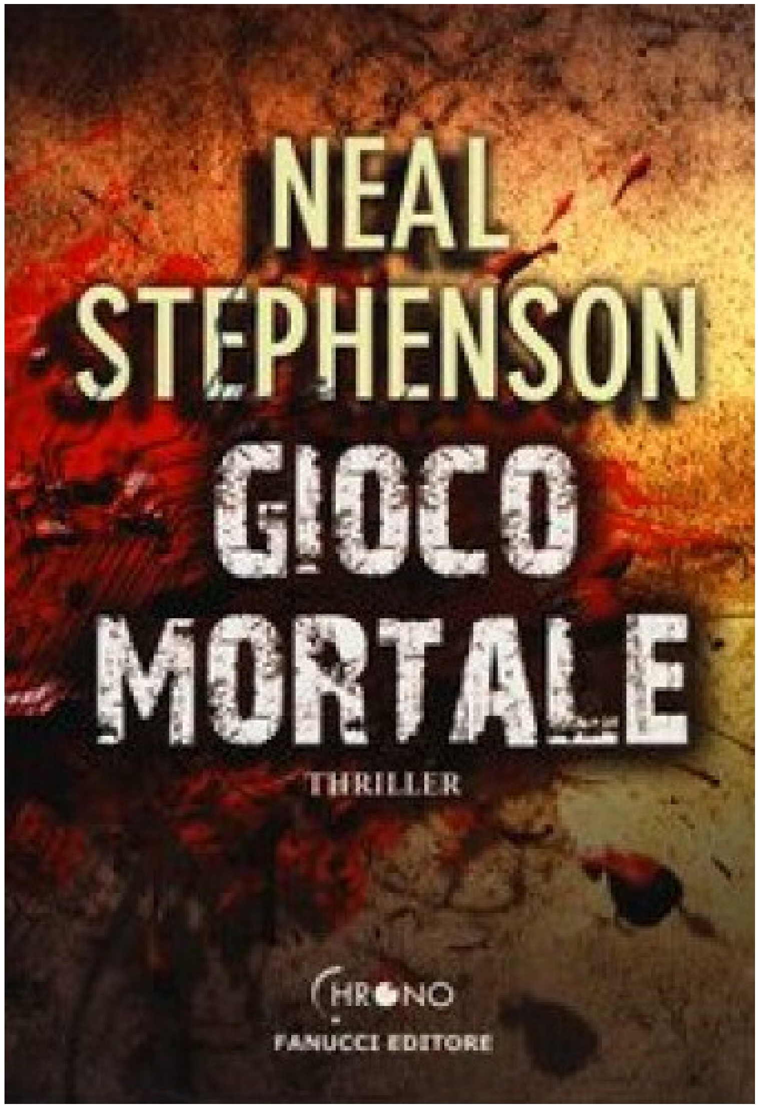
*Blade Runner, a Movie* si può senz'altro considerare un'opera minore di Burroughs, che riprende temi e atmosfere presenti in modo più compiuto in altri romanzi, e che sembra un po'soffrire della propria natura "ibrida", allontanandosi spesso da ciò che potrebbe effettivamente essere realizzabile in un film, ma nel contempo senza raggiungere l'assoluta libertà formale espressa nei cut-up di opere come *Il pasto nudo*.

Il testo è comunque molto interessante, anche per i suoi aspetti profetici. Burroughs descrive, con alcuni anni di anticipo sull'apparizione dell'AIDS, un'epidemia collegata alla sessualità e che colpisce in prevalenza le categorie sociali "indesiderate", ricostruisce in modo esasperato ma calzante i meccanismi dell'odio sociale e propone una visione paranoica del sistema sanitario, visto come un meccanismo di controllo dominato dal governo e dalle case farmaceutiche, che, letta oggi, appare straordinariamente attuale (anche nei suoi aspetti deleteri, come l'esaltazione di pseudoscienze quali la dianetica o l'orgonica di Wilhelm Reich), mentre c'è gente che manifesta contro le vaccinazioni e le "scie chimiche".

L'edizione italiana, tradotta e curata da Riccardo Gramantieri, aggiunge al testo una ricca introduzione e note a piè di pagina che forniscono al lettore tutto l'inquadramento storico necessario. Peccato solo che, come purtroppo quasi sempre accade in Italia, la traduzione, per molti versi corretta e attenta alle sfumature di linguaggio, inciampi su banali termini tecnici, per cui una parola comune come "chlorine" viene tradotta con un errato "clorina" invece che con il corretto "cloro", ed è solo un esempio.






# TROPPA GRAZIA, NEAL!

| | |
|---|---|
| Titolo libro: | Gioco Mortale |
| Autore: | Neal Stephenson |
| Editore: | Fanucci |
| Anno: | 2011 (ITA: 2012-2013) |
| Prezzo di copertina: | €17,50 + €17,50 |
| Pagine: | 752 + 704 |
| Edizione recensita: | ITA |

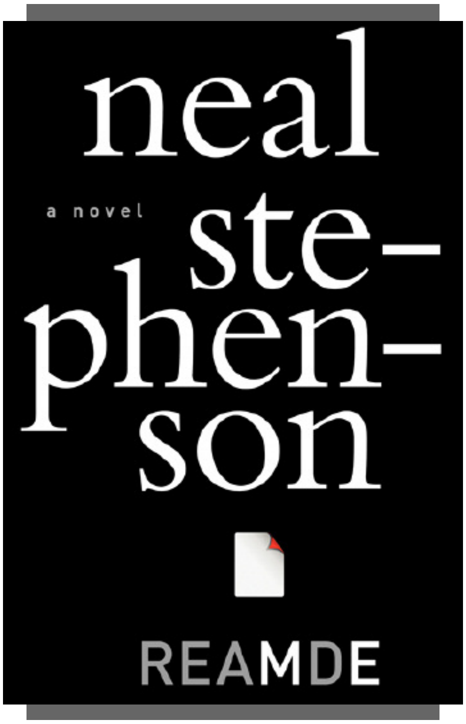
DI MARCO PASSARELLO

*Reamde* è un colossale techno-thriller scritta da Neal Stephenson nel 2011. In Italia è uscito presso l'editore Fanucci, che l'ha diviso in due volumi: *Gioco mortale* e *Gioco mortale – Guerra assoluta*. Non ci sorprende che il romanzo sia stato tagliato in due: è prassi comune nell'editoria italiana (e *Reamde* superava le 1000 pagine in originale). Decisamente meno usuale però è la tattica usata da Fanucci, che ha pubblicato il primo volume lo scorso novembre senza scrivere da nessuna parte che si trattava solo della prima metà. Un paio di mesi dopo, appena i primi lettori imbufaliti si sono accorti che il romanzo non finiva, ha messo in vendita il secondo volume.

Qualcuno potrebbe dire che Fanucci si è comunque comportata meglio di altre case editrici, visto che, se non altro, ha messo a disposizione in brevissimo tempo l'opera completa, mentre Rizzoli si è "dimenticata" di pubblicare il terzo e conclusivo volume del *Ciclo Barocco* di Stephenson, abbandonando i lettori che pure avevano investito una considerevole somma nei precedenti due volumi rilegati. Resta il fatto che pubblicare mezzo libro senza scriverlo chiaramente sulla copertina è una cosa che non si fa.

A differenza delle opere più note di Stephenson, *Gioco Mortale* non si svolge nel futuro (come *Snow Crash*, l'*Era del diamante* o *Anathem*) o nel passato (come il *Ciclo Barocco* e, in parte, *Cryptonomicon*), bensì nel presente. Il protagonista è Richard, quarantenne con un passato di renitente alla leva e traffico di marijuana, che ha fatto fortuna sviluppando T'rain, un MMORPG fantasy di grande successo, progettato per fare soldi grazie a un ingegnoso sistema di economia sommersa, per cui le monete virtuali sono convertite in denaro vero. Per una leggerezza del fidanzato della nipote di Richard, i server del gioco vengono infettati da Reamde, un ransomware che cripta i dati dei giocatori e chiede loro un riscatto in cambio della password per riaverli. Dato che il malware va a toccare interessi economici non troppo puliti, il caos si spargerà a macchia d'olio, coinvolgendo la mafia russa e quella cinese, terroristi islamici e servizi segreti, costringendo i protagonisti a girare in lungo in largo il mondo reale per salvare i propri interessi in quello virtuale, e culminando in una colossale sparatoria finale.

Stephenson non è tanto un inventore di trame quando un creatore di mondi. Per entrare nei suoi libri occorre assorbire enormi quantità di *infodump* che descrivono il suo universo narrativo. Per quanto mi riguarda, la cosa funziona benissimo quando i mondi che inventa rientrano nei miei interessi, altrimenti la noia arriva rapida. Per esempio, essendo appassionato di tecnologia e fantascienza, mi sono bevuto volentieri le curiosità storico-tecnologiche di cui è infarcito *Cryptonomicon*, e la bizzarra struttura religiosa del mondo alternativo nel quale è ambientato *Anathem*, ma le minuzie della storia britannica mi interessano molto meno, e mi hanno reso penosa la lettura del *Ciclo Barocco*.






Qui siamo in una via di mezzo: un *geek* come il sottoscritto (e come il lettore medio di **Players**, suppongo) si berrà volentieri le varie spiegazioni tecnologiche su reti informatiche o armi da fuoco. Tuttavia Stephenson ha voluto strafare, dando molte più informazioni del necessario. Per esempio, il romanzo comincia con cinquanta di pagine in cui viene descritta l'intera famiglia del protagonista, risalendo le generazioni, con un realismo e una capacità di dettaglio ammirevoli, ma non proprio essenziali ai fini della trama. Seguono dettagliate spiegazioni sul funzionamento del MMORPG, e dopo cento pagine ancora non è successo *nulla* di rilevante. Certo, poi succedono fin troppe cose, e *Gioco Mortale* mantiene ciò che promette: una storia complicata e piena di tensione, costruita intorno ad alcune intuizioni interessanti sui rapporti tra mondo reale e mondo virtuale. Però, Neal, la prossima volta scrivi un po' meno, così Fanucci non dovrà ricorrere a trucchi per venderci il libro.




# Dialogo del fiume e dei naviganti

di Dario Oropallo

**Titolo:**
Sailor Twain o La Sirena dell'Hudson

**Titolo originale:**
Sailor Twain or The Mermaid in the Hudson

**Autore:**
Mark Siegel

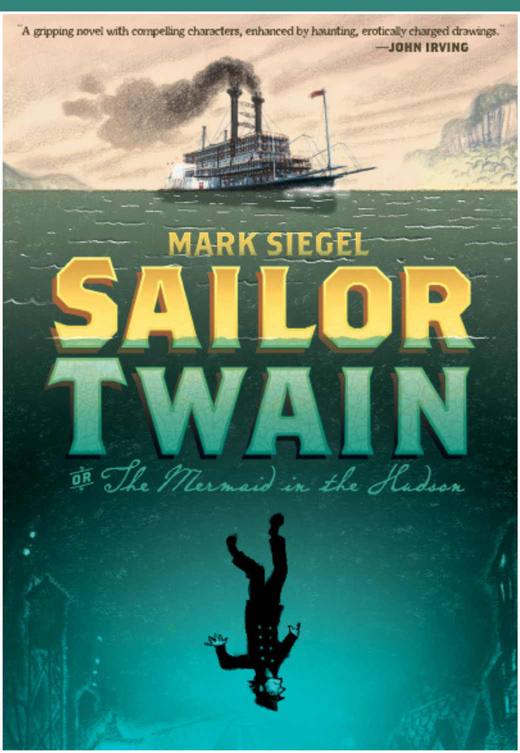
**Editore:**
Bao Publishing

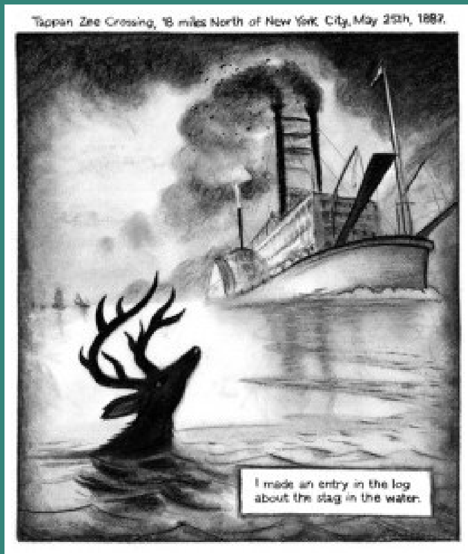
**Traduzione:**
Michele Foschini



"La sapienza poetica, che fu la prima sapienza della gentilità, dovette incominciare da una metafisica […] sentita ed immaginata quale dovett'essere di tai primi uomini […]. Questa fu la loro prima poesia, […] nata da ignoranza di cagione, la qual fu loro madre di maraviglia di tutte le cose, che quelli, ignoranti di tutte le cose, fortemente ammiravano".

Una delle caratteristiche più affascinanti dello studio della storia e dell'arte è il riscontro dei fil rouge che, al di là di divergenti tradizioni, costumi e usi, costituiscono degli universali della cultura. È il caso del mostro: dal latino monstrum, prodigio, cosa straordinaria, contro natura, che trae direttamente da monere, avvertire, che stia per avvertire della volontà degli dei. Come lascia intendere il sottotitolo dell'opera, *Sailor Twain* è anche un racconto di mostri. La vicenda ha inizio alla fine del 1887, ma dopo poco tempo saremo riportati indietro di quasi un anno, sulle sponde del fiume Hudson, a bordo del piroscafo Lorelei: lì facciamo conoscenza con i protagonisti della vicenda, il capitano Elijah Twain e l'armatore Lafayette. Successivamente, questi personaggi saranno affiancati da altri che, da semplici spalle, condividono la scena con i due "eroi" sopracitati, come




nel caso dello scrittore C.G. Beaverton, amato autore del tempo il cui ultimo libro, *Segreti e Misteri del fiume Hudson*, è atteso quanto un'opera di Dickens. Siegel gioca continuamente con i suoi protagonisti, i sogni, i ricordi e i fallimenti delle loro vite, sfidando il tempo e la sua coesistenza, mostrata nell'ambiguità dello scorrere immutabile e atavico dell'Hudson. Fiume che trascende la propria natura fisica, trasfigurandosi in un simbolo polivalente e astratto: cristallino e oscuro, rifugio e prigione, meraviglia e orrore, ossimori che coesistono e si manifestano sincreticamente nel monstrum, la sirena.

L'essere mitologico è la manifestazione della natura contrastante dell'opera di Siegel: nelle prime due parti che la compongono, il mostro ha valenza di manifestazione della meraviglia e del mistero che l'umanità, ormai gentilizzata e divisa tra la superstizione della religione (rappresentata dallo strano signor Pike) e dalla decostruzione della tecnica (i critici che dialogano all'inizio del quarto capitolo della seconda parte; gli stralci di giornale che compaiono tra un capitolo e l'altro), ha smarrito definitivamente. L'autore riesce in primo luogo a rappresentare e, cosa non da tutti, farci sentire, persino respirare, l'umidità e l'aria salmastra del fiume, che permeano i racconti delle vite vissute tra i suoi flutti. Vite che, a partire dalle piccole biografie dei protagonisti, risalgono il corso del tempo e delle parole fino alla poetica originale, la stessa poetica che il capitano Twain e Lafayette hanno smarrito, la poetica del mito.

Tra le sfumature e le ombre del tratto di Siegel, nei meandri del suo racconto di amore e morte, vita e riferimenti (non solo letterari) più o meno ermetici, emergono le risonanze di autori come Thoreau e Leopardi: lo scrittore che, accettata una vita di quieta disperazione, deve ritrovare il tutto nel nulla, nella negazione dell'esistenza e della libertà che è la sirena. Il mostro, figura ambivalente che suscita meraviglia e al contempo maledizione, è l'anelata chiave all'ispirazione e all'ascensione a una vera consapevolezza (sia essa letteraria o amorosa).



*Sailor Twain* non è quello che, comunemente, definiremmo capolavoro: la prosa e il tratto dell'autore, perfetti nelle sequenze descrittive e nel silenzio, non mantengono eguale oggettività nei momenti più movimentati; attimi di concitazione che appaiono nei capitoli conclusivi della vicenda che non riescono a mantenere un eguale pathos narrativo, salvato dalla tragica catarsi conclusiva. Ma esistono opere che comunicano senza parole, nel silenzio che vi è tra gli sguardi e tra le righe, lasciando ammutoliti per la meraviglia, anche se imperfette: *Sailor Twain* è una di queste.

# Figli di una console minore

**di Andrea Chirichelli**

Partiamo dalla basi: Nintendo e Playstation. Sono nomi che conosce anche la "casalinga di Voghera". Anni fa anche Atari e Commodore erano sinonimo di videogiochi, ma sono state cancellate dal mercato e dal tempo.

Adesso andiamo più in profondità: Vectrex, Saturn, Megadrive, Neo Geo, Pc Engine, MSX, Intellivision, Colecovision. Qualcuno si è perso? Può darsi. Il giocatore molto giovane e occasionale probabilmente non conosce, non ha mai provato o semplicemente non ricorda più queste storiche console, che peraltro, ai loro tempi, rappresentarono per tutti i gli appassionati di videogames l'oggetto del desiderio, tanto che (per la serie "a volte ritornano"), ancora oggi qualcuno cerca di sfruttarne l'indiscutibile appeal con operazioni commerciali a dir poco curiose (il Neo Geo X).

Bene, ora alzi la mano chi conosce il Nichibutsu My Vision, il Daewoo Zemmix o il Casio Loopy. Pochi eh? Ed è per questo che oggi proveremo a fare un breve e didattico viaggio della memoria tra quelle console che "hanno ballato una sola estate". E a volte manco quella.

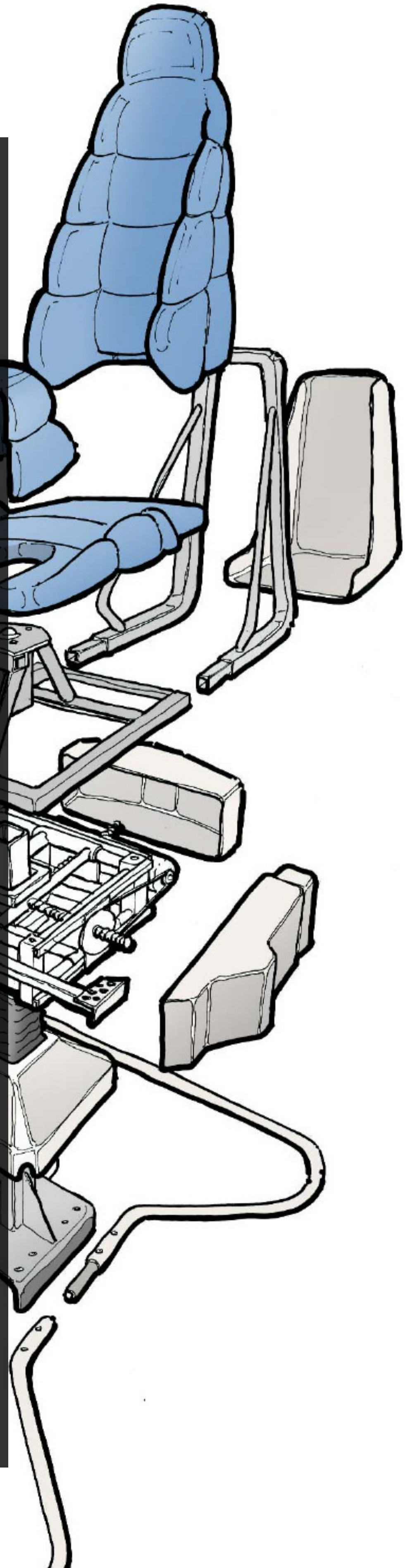
La storia del videogioco da casa inizia nel maggio 1972 con Magnavox Odyssey, progettata da Ralph Baer, da tutti considerata la prima console casalinga della storia. Giochi in bianco e nero e overlays (una sorta di foglio trasperente) colorati da applicare allo schermo del televisore per giocare. A metà degli anni '70 scoppia la *Pong* mania e nascono console che, in pratica, fanno solo quello: permettere alle persone di giocarci a casa, con alcune impercettibili varianti. Prima dell'arrivo del ciclone Atari 2600, nel 1975 esce il Fairchild Channel F che ha sì una softeca di appena 27 titoli, ma che almeno "assomigliano" a quello che noi intendiamo come videogame vero e proprio. Visto il boom stratosferico del 2600, arrivano sul mercato almeno una dozzina di aziende, per lo più improvvisate, elemento che porterà alla megacrisi del 1983, quando tutte le case produttrici di videogames in America andranno in fallimento o quasi. Tra le più note ci sono appunto Mattel




Intellivision e Colecovision, ma tra le console *oscure* non si possono non annoverare Magnavox Odyssey 2, conosciuto in Europa come Philips Videopac; il Bally Professional Arcade chiamato anche Astrocade (disponibile solo in Nord America); il misterioso 1292 APVS (che pare sia stata la prima console inglese della storia) e l'APF Imagination Machine che venne introdotto sul mercato nel dicembre del 1978 a ben 599 dollari (e noi che ci lamentiamo per il prezzo delle console next gen...), anche se oggi la sua valutazione è prossima ai 2000 dollari.

La strage di console lanciate sul mercato ed eufemisticamente rifiutate da quest'ultimo, assume livelli paradossali nella prima metà degli anni '80. In Giappone (ricordo, siamo in un'era pre - Nintendo), ci prova l'Epoch Cassette Vision: 11 giochi e puf! Tanti saluti. A cadere nel dimenticatoio, non prima di essersi fatte vedere anche nel nostro Paese sono il VTech CreatiVision (17 giochi tra sportivi e cloni di titoli arcade che andavano a quel tempo) e l'Emerson Arcadia 2001, che aveva una buona softeca (una cinquantina di titoli) ma non riuscì a scalfire la corazzata 2600. Di super super super nicchia è da ricordare l'Entex Adventure Vision: una console, ehm, "all in one" (ovvero con schermo incorporato, alla Vetctrex per intenderci), per la quale uscirono quattro giochi. Letteralmente.

Una delle caratteristiche delle macchine da gioco in quel periodo era quello di ammiccare spudoratamente al mondo dei computer. Siccome la moda delle console andava a esaurirsi e quella degli home computer cresceva a vista d'occhio, molte aziende cercarono di salvare il salvabile andandosi a impelagare in progetti fallimentari come l'Aquarius (il computer di Mattel che doveva fungere da complemento all'Intellivision) e l'Adam (di Coleco e per il Colecovision). Altre aziende, un po' più furbe, che fecero? Presero una console e la trasformarono in computer e viceversa. Sega in questo fu antesignana: prima, nel 1983, produsse il Sega's SG-1000 (Sega Game 1000, conosciuto anche come Mark I), poi creò un home computer partendo da quella base



(l'SC-3000, che infatti era compatibile); aggiornò il tutto col Mark II nel 1984 e finalmente trovò pace con il Sega Mark III, da noi tutti conosciuto col nome di Sega Master System, che arrivò sui mercati nel 1985. Curiosità: l'SG-1000 venne commercializzato in Giappone lo stesso giorno del Famicom Nintendo. Insomma, già ai tempi Sega aveva un notevole senso tattico per le release delle sue console...

Tra le console dimenticate degli anni '80 non si possono non citare il Tomy Pyuuta Jr. (che uscì nel solo Giappone), che poteva contare su 44 giochi (alcuni ottimi, come *Athletic Land*, *Bermuda Triangle* e *Bombman*) e l' Epoch Super Cassette Vision, un altro flop per la Epoch. Diverso il discorso da fare per il Daewoo Zemmix che altro non era che la versione console dell'MSX, uno standard che ebbe molto successo in Giappone, Corea, parte dell'Europa (Olanda, Francia, Spagna) e paesi non particolarmente noti per la loro storia ludica (Brasile, Russia).

Anche in Europa si provò la trasformazione in console di computer che andavano alla grande. Un esempio clamoroso fu il Commodore 64 Games System, uno dei tanti flop/operazioni commerciali assurde di Commodore (credo che quelli dell'azienda inglese siano stati i peggiori dirigenti della storia dei videogiochi...ma vabbè, non riapriamo vecchie ferite). Il vecchio continente non è mai riuscito a proporre console di successo: tra i gigaflop ricordiamo il mitico Konix Multi-System, su cui sbavavo ai tempi di TGM, che non venne mai commercializzato e l'osceno (nel senso di orribile a vedersi) Amstrad GX4000, su cui però girava l'incredibile *Chase HQ II: Special Criminal Investigation*. Sorte leggermente migliore, ma non troppo, ebbe l'Amiga CD32.

Negli anni '90 il fenomeno delle console "buttate a morire", diventa più rarefatto, visto che, oramai, il mondo dei games è diventato dominio di pochi e grossi nomi e i dilettanti allo sbaraglio sono stati cancellati dal mercato. Però qualche tentativo ridicolo e velleitario non manca. Ad esempio il Memorex \ Tandy VIS, la cui softeca è composta per lo più da titoli "educativo/interattivi" come *America's National Parks*, *Atlas of United States Presidents*, *Bible Lands*, *Bible Stories* (eek!), *Learn to Play Guitar - Volume 1* e *Playing with Language: Games in French*. Ah, c'era pure *Links: The Challenge of Golf*. Wow. Quasi peggio fece Bandai Playdia, uscito in piena mania da "abbiamo il Cd-Rom ma non sappiamo cosa metterci". Suoi degni compari furono il Philips CD-i e il Pioneer LaserActive. No, Panasonic 3DO invece era una discreta figata, almeno ai miei occhi, e aveva una dozzina di gioconi. Più interessanti erano le console che "univano" le versioni originali con gli add-on usciti nel corso degli anni. Esempi in tal senso sono il Victor Wondermega (un Megadrive +



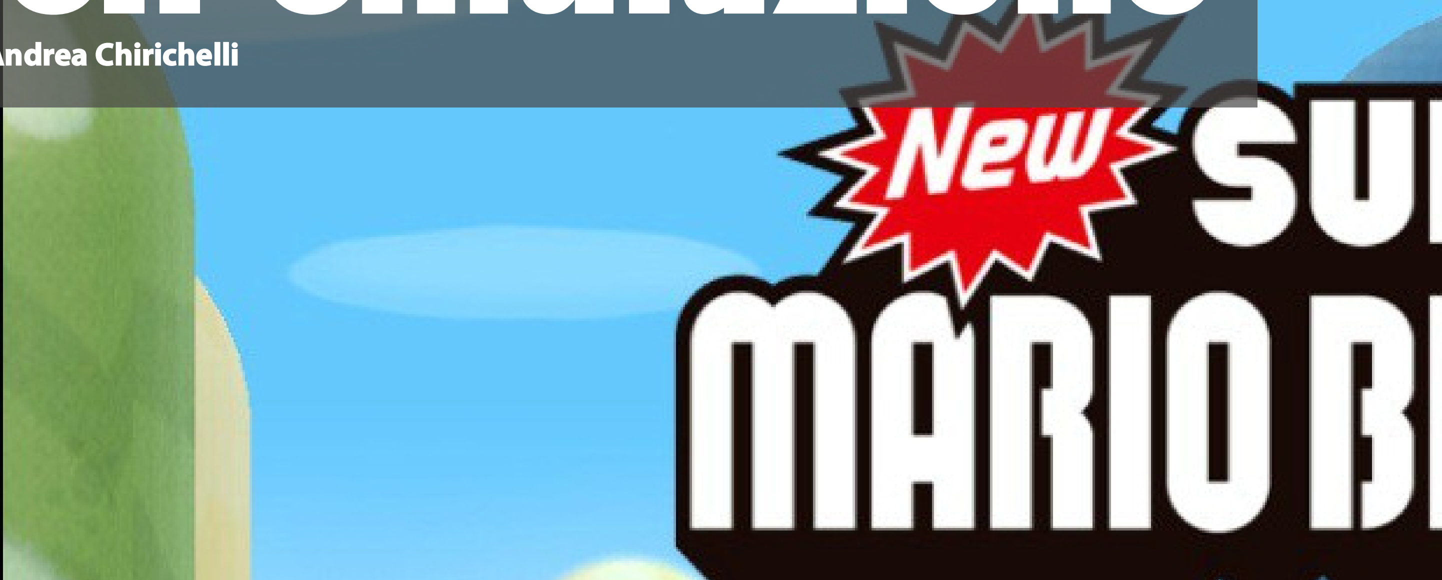

Sega CD) e il NEC PC Engine Duo \ TurboDuo.

Nel calderone del WTF? rientrano assolutamente il Casio Loopy (che aveva i cuoricini sullo chassis ed era dotata di una stampante termica, roba da pazzi) con i suoi dieci giochi dieci, uscito nell'ottobre del 1995, il taiwanese Funtech Super A'Can (12 giochi) e il leggendario Bandai Pippin, realizzato con Apple (che credo sia stato il primo progetto polverizzato da Steve Jobs quando tornò in sella alla Grande Mela) su cui giravano "capolavori" quali *Power Rangers Zeo vs. The Machine Empire* ma anche titoli come *Super Marathon* (di Bungie). Chiudo questa (parziale) panoramica con alcuni esempi di vapor-hardware recenti: NUON Technology, la console (sarebbe meglio dire il "super lettore dvd") di VM Labs, Indrema L600, mai uscita sul mercato e Infinium Labs Phantom, che occupò parecchie pagine delle riviste specializzate nel 2004.

L'ultima riflessione da fare, è che tutte queste console, anche le più scalcinate, hanno comunque messo il loro personalissimo mattoncino per costruire quel gigantesco grattacielo che è diventato il videogioco oggi, quindi non vanno disprezzate, anzi. È molto interessante recuperare le loro softeche, sia sotto un profilo ludico che storico ed in questo caso l'apporto degli emulatori è e sarà sempre fondamentale.

# La doppia faccia dell'emulazione

di Andrea Chirichelli




Quando si parla di emulazione il primo pensiero che salta in mente è: giocare gratis. Bello, poco legale, ma bello. Nel corso degli anni sono stati realizzati emulatori che permettono di coprire quasi tutto lo scibile videoludico, dall'Atari 2600 alla Playstation. A molti però sfugge un elemento di cui, in effetti, si parla pochissimo ma che, col passare del tempo, sta diventando di grande importanza: preservare i videogiochi dall'oblio.

Il fenomeno dell'emulazione è vecchio quasi quanto quello del videogioco stesso, ma è nell'ultimo decennio che ha vissuto un vero e proprio boom, anche grazie alle geniali creazioni di persone come Nicola Salmoria, fautore di quella meravigliosa intuizione chiamata MAME che ancora oggi, dopo millemila release e aggiornamenti, è ancora l'applicazione numero uno per chiunque voglia conoscere la storia degli arcade e delle sale giochi (oggi Nicola non segue più il progetto MAME, che negli anni si è evoluto e trasformato, ma ha realizzato un gioco per iPhone/iPod, *Twin Beams*, e sta lavorando a un nuovo titolo).

Certo, a ben vedere è stata l'industria stessa, come spesso capita a chi è troppo ottuso o avido, a stimolare la creatività di coloro che smanettano attorno agli emulatori. Sotto questo profilo il caso più clamoroso è certamente costituito dal Dolphin, che non si limita a far girare su Pc i titoli del Wii ma, in un certo senso, permette al giocatore di goderne appieno, visto che i giochi appaiono in alta definizione e con tutte quelle feature grafiche che nemmeno il WiiU offre ai suoi utenti. E credetemi: *Zelda, Mario, Xenoblade Chronicles* in HD sono DAVVERO giochi diversi. Perché Nintendo non ha offerto ai suoi fan/acquirenti la più elementare delle features? Mistero.

Intendiamoci, giocare sugli emulatori, nonostante la loro perfezione, le scanlines e le mille opzioni, la presenza degli stessi glitch dei cabinati da sala o delle console casalinghe, non è la stessa cosa. Ma può essere un buon surrogato, specie in un mondo che va correndo velocemente verso la smaterializzazione, il cloud, il




tramonto del bene fisico e tangibile a favore di quello digitale e residente nella Rete.

Preservare i videogiochi non è un'idea balzana, come potrebbe apparire a chi è fuori da questo settore, non lo conosce e non ne è appassionato. In una trentina d'anni (in realtà sarebbero molti di più, ma preferisco considerare nell'analisi solo quelli dell'esplosione commerciale del videogioco), il medium è nato, si è evoluto, trasformato da moda a mezzo di intrattenimento conosciuto e conoscibile più o meno da tutti. Nessuno ha mai fatto il calcolo di quanti titoli retail siano usciti su tutte le piattaforme, ma azzardando un numero e andando a spanne, direi che siamo attorno ai 30mila titoli. Non pochi.

Qualche tempo fa, una leggenda come Warren Spector, responsabile di capolavori quali *System Shock* e *Deus Ex*, ha affermato in un'intervista che, al contrario dell'industria cinematografica e televisiva, quella videoludica è ancora in tempo per "salvare" documenti di progettazione, materiale di marketing e vecchie beta di titoli oscuri, prima che questi scompaiano nel nulla.

In America i videogiochi oggi sono ospitati da musei, protagonisti di mostre e omaggi artistici da parte di illustratori, grafici, designer, tutto sommato accettati dall'opinione pubblica (anche se qualche inevitabile recrudescenza luddistica si palesa ogni volta che in America qualcuno preme il grilletto, ovvero molto spesso, e c'è da trovare un capro espiatorio). In tutto il mondo cominciano a nascere Musei per videogiochi (il più celebre in Europa è quello di Berlino); negli States la Stanford University ha stanziato oltre due milioni di dollari per portare avanti un progetto, cui collaborano la Library of Congress, il Rochester Institute of Technology e Linden Lab, dedito alla preservazione dei videogames d'annata. In Inghilterra sono stati i ricercatori della Nottingham Trent University a fondare il First National Videogame Archive, che ha l'obiettivo di archiviare, in collaborazione con il National Media Museum di Bradford, i migliori videogiochi britannici (ovvero una cospicua parte di quelli prodotti a

livello internazionale).

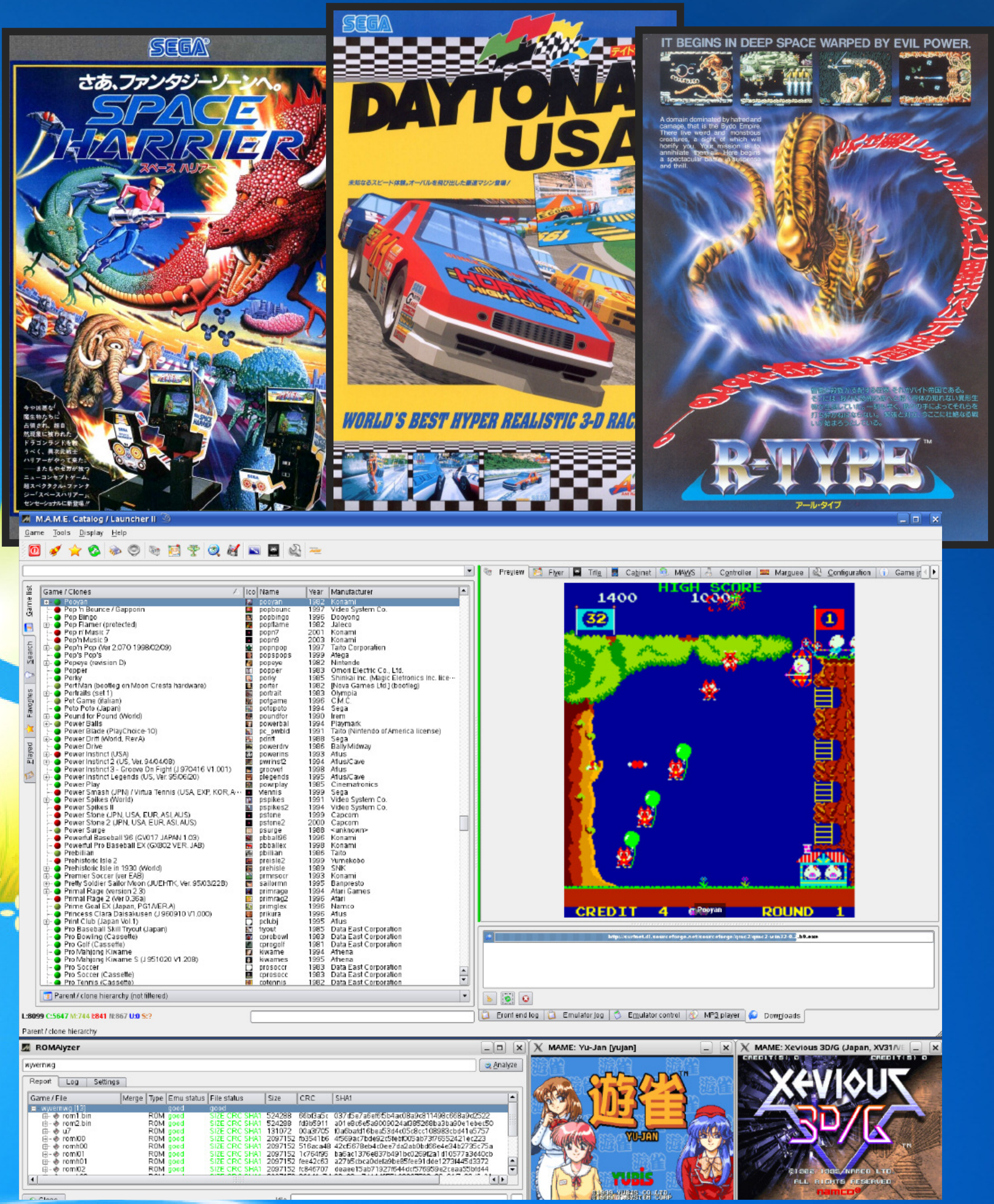
In certi ambiti, il restauro di un oggetto o di un prodotto è cosa data per scontata: dagli affreschi alle tele dei pittori, fino ad arrivare ai film, il concetto di "recupero e salvataggio" è pratica apprezzata e perno di un business significativo. Certo, a volte, fin troppo significativo. Osservando la mia videoteca mi sono reso conto di aver comprato lo stesso film in almeno quattro formati diversi, partendo dal VHS per arrivare al BluRay in meno di trent'anni.

L'importanza dei videogiochi del passato non è legata poi a un mero sentimento nostalgico o al classico adagio "come erano belli i vecchi tempi" o "come si stava meglio quando si stava peggio", tutt'altro. Molti dei giochi del nostro passato remoto fanno parte del nostro presente e faranno parte anche del nostro futuro. Ci sono le pietre miliari, ovvio, ma anche un quantitativo impressionante di titoli che si lasciano giocare amabilmente anche oggi e, mi sia concesso, svettano nettamente se messi a fianco di una produzione media per smartphone o tablet.

Grazie agli emulatori è quindi possibile sperimentare, provare, valutare, avendo a dispozione un parco titoli infinito. Per dire, da quando è finalmente arrivato in Italia Spotify mi sono messo ad ascoltare un sacco di vecchi classici che prima non avevo mai avuto tempo di sperimentare, un po' perché erano di difficile reperibilità, un po' perché preferivo concentrarmi sulla musica che conoscevo "meglio". Beh, nel giro di un paio di mesi i miei gusti musicali sono stati letteralmente stravolti. Immaginate un servizio simile, "istituzionalizzato", legato al videogioco: la possibilità di saltare da un titolo all'altro a prescindere dalla piattaforma di riferimento, pagando un piccolo fee mensile. Attraversare in una serata una strada che parte dal Commodore 64, gira per il Neo-Geo, svolta presso il Pc Engine, si ferma al Jaguar e termina con l'Intellivision. Il tutto magari con features per giocare online o potere consultare leaderboards, vedere le partite degli amici e utilizzare tutte le funzionalità offerte dai giochi moderni.

*Historia magistra vitae*, dicevano i latini. La formazione di un videogiocatore non può prescindere da *Space Invaders, Pitfall, Elite, Archon*, i games della Epyx e le pietre miliari da sala giochi che, anno dopo anno, si allontanano dalla memoria dei pionieri che hanno iniziato a videogiocare alla fine degli anni settanta e sfuggono alla conoscenza di coloro che hanno iniziato a videogiocare con Playstation 2 o con i sistemi della "non ancora per troppo tempo current gen".

D'altra parte, che credibilità presente e futura potrebbe mai avere un medium senza un passato?


SEGA
さあ、ファンタジーゾーンへ。
SPACE HARRIER
スペース ハリアー
SEGA
DAYTONA USA
WORLD'S BEST HYPER REALISTIC 3-D RAC
IT BEGINS IN DEEP SPACE WARPED BY EVIL POWER.
A domain dominated by hatred and carnage, that is the Bydo Empire. There live weird and monstrous creatures, a sight of which will horrify you. Your mission is to annihilate them all. Here begins a spectacular game of suspense and thrill.
R-TYPE
アール・タイプ
M.A.M.E. Catalog / Launcher II
Game Tools Display Help
Preview Flyer Title Cabinet MAWS Controller Marquee Configuration
HIGH SCORE
CREDIT 4 ROUND 1
Parent / clone hierarchy
ROMAlyzer
Analyze
Report Log Settings
MAME: Yu-Jan [yujan]
遊雀
YU-JAN
MAME: Xevious 3D/G (Japan, XV31/V
XEVIOUS 3D/G



# Action game made in Japan: il cigno sta cantando?

**di Enzo D'Armenio**

Dall'ideale inaugurazione del genere, avvenuta simbolicamente in corrispondenza dell'uscita di *Devil May Cry*, sono ormai passati più di dieci anni. Il genere action è stato protagonista di un lungo scontro all'arma bianca, spesso combattuto a doppia velocità, altre volte, invece, al rallentatore. Al giro di boa del 2013, dopo due anni non proprio entusiasmanti, la scena riguadagna vigore, e ogni storico franchise è o sarà rappresentato da almeno un esponente. Dalla riedizione di *Ninja Gaiden II* per Vita, e quindi la trasposizione di *Razor's Edge* su PS3 e 360, al nuovo *Metal Gear Rising: Revengeance* di Platinum, che esordirà su WiiU con *The Wonderful 101* e forse, chi lo sa, con *Bayonetta 2*; senza contare il *Devil May Cry* di Ninja Theory e *God of War: Ascension* di SantaMonica. Questo fermento offre un'importante conferma, quella del talento e dell'eccellenza degli sviluppatori giapponesi, soprattutto a livello di soluzioni ludiche e di gameplay spicciolo. Lo spin-off della saga di Kojima, in particolare, rilancia con idee innovative un genere che sembrava inchiodato a stilemi ormai consolidati. Difficile stabilire a chi vada il merito, tra i designer di Kojima Production e quelli Platinum, per la riuscita integrazione del Blade Mode - un espediente che permette, a determinate condizioni, di affettare qualunque nemico. Discorso simile per Team Ninja, ma con opposte fortune: il suo *Ninja Gaiden 3* inventava la Steel on Bone, tecnica che permette una lunga catena di uccisioni con singolo colpo, anch'essa posizionata al centro del gameplay, ma sfortunatamente non compresa né dalla stampa specialistica né da grossa parte del pubblico.

Forse, il segreto della capacità dei giapponesi di produrre action di livello risiede proprio in questo: nell'ossimoro costitutivo tra innovazione e conservazione. Da un lato, l'action game moderno ha regole di base molto ferree, tanto che se ne



possono elencare le varianti significative su una singola mano: la deriva Platinum/Capcomiana - che offre sistemi cinetici più lenti e difesa affidata alla schivata - e la soluzione Hayashi/Itagakiana - in cui invece dominano scontri più furiosi, in cui la difesa è affidata tanto alla mobilità, che, in egual misura, alla parata. Dall'altro lato, il genere impone però delle soluzioni di design forzatamente originali, tanto che ogni nuova uscita si porta dietro la sua schiera di nomignoli nerd. Ai già citati Blade Mode e Steel on Bone di *Metal Gear Rising* e *Ninja Gaiden 3*, possiamo aggiungere i vari Dodge Offset e Witch Time di *Bayonetta*, le Ultimate e Obliteration Technique di *Ninja Gaiden II*, il Devil Trigger di *Devil May Cry*, e via discorrendo. Il genere richiede, insomma, delle idee forti e caratteristiche, in grado di porsi al centro del gameplay, sebbene attorniate da sistemi ludici tutto sommato conservatori: esattamente il punto in cui risiede la maestria degli sviluppatori orientali. L'action game diventa così il simbolo paradossale della scena giapponese: da un lato fine artigianato di micro-soluzioni ludiche, dall'altro incapacità di rinnovarsi più globalmente.

Il 2013 offre quindi anche degli spunti contraddittori, nella forma di una serie di indizi che sembrerebbero indicare un passaggio di consegne da oriente a occidente. A guidare le fila di questi sospetti è il reboot di *Devil May Cry*, che segna un'epoca per più di una ragione. Il titolo che ha fondato il genere così come lo conosciamo, viene affidato dalle celebrate mani giapponesi a quelle di un team britannico il cui curriculum mostra più che altro inesperienza, sebbene con talento. L'inaspettata eccellenza di *DMC*, atteso con uno scetticismo tutt'altro che nascosto, mostra più che mai l'irriducibilità tra due sistemi produttivi agli antipodi: da un lato la riuscita complessiva del gioiello di Ninja Theory, che non si accontenta di trasformare l'originale pur mantenendone intatto il feeling

ludico, e che anzi esalta le componenti narrative e artistiche, che brillano nella coerenza di un progetto che fa del doppio la sua ragion d'essere; dall'altro, una produzione che spesso esalta singole trovate di design ludico, sacrificandovi però tutto il resto. Una filosofia che un tempo era garanzia di solido gameplay, ma che ora non solo cede il passo sul suo stesso campo, ma si mostra doppiamente anacronistica rispetto alla maestria con cui gli occidentali curano ogni aspetto dello sviluppo. Valga l'esempio di *Metal Gear Rising*: da portatore sano di rara innovazione, grazie all'espediente dall'affettabilità, si perde nel consueto bicchiere d'acqua nel momento in cui si constata la scarsa ispirazione artistica, la camera imbolsita e la narrazione sbilenca dei FMV compressi. Il confronto globale è per certi versi impietoso, così come lo è, per alcuni aspetti, quello con *God of War: Ascension*, altra saga che fa della maestosità dell'impianto audiovisivo il suo pezzo forte, e che sul lato della spettacolarità non teme confronti.

Se si incrociano questi segnali con altri rocamboleschi cambi di mano, i campanelli di allarme si moltiplicano. Sono ormai trascorsi alcuni anni dall'uscita di *Castlevania: Lords of Shadows*, di cui è uscito un episodio per 3DS proprio in questi mesi, ma l'idea che Konami affidi una saga così importante a degli sviluppatori spagnoli, sarebbe stata impensabile fino alla scorsa generazione, costituendo un caso anche più preoccupante di quello riguardante *DMC*. O anche il passaggio di parte del core team di Capcom da *Devil May Cry* al pur ottimo *Dragon's Dogma*, che però pare il tentativo di ritagliarsi uno spazietto di mercato fantasy tra uno *Skyrim* e un *The Witcher*, sacrificando così anni di mestiere. Forse è azzardato pronosticarne il canto del cigno, ma l'impressione è che oltre ad arrancare a livello tecnologico e produttivo, e indipendentemente dal genere, gli sviluppatori nipponici stiano anche perdendo la partita su uno dei pochi campi di gioco, quello degli action game, in cui ancora dettavano le regole.







# RIOT

## Sommossa digitale

di Claudio Magistrelli





L'origine del mito moderno della rivolta di piazza si può fare risalire a quel giorno di novembre del 1999 in cui il mondo conobbe il lato riottoso del movimento anti-globalizzazione, giunto in massa a Seattle per contestare l'operato del WTO. Poi venne Genova, gli scontri che abbandonano la piazza e abbracciano la città intera, un giorno di violenza sociale che rallenta solo di fronte alla morte, per poi riprendere col favore delle tenebre, concedendo all'occhio della telecamera solo i postumi, ben visibili sulle carni e sulle mura di una scuola, della notte passata alla storia come macelleria messicana.

Segnali di una tensione latente che ha attraversato spesso dormiente il primo decennio degli anni duemila, sotto le ceneri della società occidentale, per ritrovare vigore ed espandersi insieme all'esplosione della crisi globale. Gli Indignados di Madrid, piazza Syntagma ad Atene, piazza Tahrir al Cairo, il 15 ottobre romano: schegge di rivolta che travalicano l'Europa e incendiano la primavera araba.

Gli scontri di piazza diventano simboli dell'era sociale contemporanea, oggetti di studio trasversali, dalla sociologia all'estetica, dai paper accademici ai videogame. Quest'ultima idea è di un italiano, Leonard Menchiari, la mente dietro *RIOT*, da lui definito come un simulatore di rivolta intenzionato a proiettare il giocatore sui due lati delle barricate di pixel. Il progetto è nato dopo la partecipazione diretta di Leonard a diverse manifestazioni, più o meno pacifiche, di cui è intenzionato a ricreare il clima attraverso l'interazione digitale. L'intero team si compone di tre membri: ad affiancare Leonard, che può vantare un trascorso in Valve, ci sono Ugur Ister, programmatore, e Mattia Traverso, game designer, che ha accettato di scambiare quattro chiacchiere con noi e rispondere alle nostre curiosità su *RIOT*.

**Guardando il teaser che avete diffuso, la prima cosa che ho notato è stato il richiamo immediato allo stile visuale di *Sword & Sworcery*, soprattutto per quanto riguarda la costruzione della anatomie. L'ispirazione è voluta? Come mai questo richiamo a un titolo decisamente lontano a *RIOT* sul piano delle atmosfere?**

Ovviamente non è un segreto che l'intero team sia fan di quel capolavoro che è *Sword & Sworcery*, non abbiamo alcun problema ad ammetterlo!

Bisogna però chiarire che lo stile rimanda al gioco dei Superbrothers solamente per quanto riguarda l'anatomia dei personaggi e la quantità di dettagli degli ambienti. Al contrario, luci, colori, ombre, e in generale lo stile complessivo, sono completamente diversi.

Inoltre mentre *S&S* utilizza un

engine 2D, usare Unity 4 ci consente di avere ombre dinamiche, esplosioni e post-processig impossibili altrimenti.

Insomma, massima stima per *Sword & Sworcery*, ma il gioco non è poi così simile! Usare pixels con pochi dettagli per i protagonisti consente al giocatore di "riempire i vuoti", e di riflettere se stesso nel personaggio usando la propria immaginazione. In qualche modo *RIOT* e' interattivo persino nella grafica!

**Al momento la raccolta fondi su Indiegogo ha già doppiato l'obiettivo dei 15.000 $. Oltre alla possibilità di girare maggiormente per respirare in prima persona l'aria dei riot europei, come si tradurrà questo forse (imprevisto) successo nel gioco? Avete già in mente nuove feature che ora i fondi vi consentono di aggiungere?**

In generale non riteniamo giusto "aggiunge features" solo perché il target è stato superato, perché questi contenuti addizionali dovrebbero essere parte del gioco fin dall'inizio se fondamentali alla sua fruizione.

I fondi ricevuti serviranno a mandare avanti il team, nel quale sia io (Mattia, Game Designer) che Leonard (Director) e Ugur (Programmatore) lavoriamo quasi full-time sul progetto.

Dobbiamo ammettere che il goal di 15.000 dollari era frutto di valutazioni erronee, e che, considerando il costo di licenze software e hardware e della ricerca necessaria, il denaro che abbiamo ottenuto dovrebbe essere appena sufficiente allo sviluppo di *RIOT*.

**Come sottolineato nella descrizione del gioco, la vostra intenzione è quella di riprodurre in un videogioco le dinamiche dei riot. Una sorta di etnologia della rivolta sociale, un lavoro di indagine sociologica sul campo, pubblicato però attraverso un videogame e non in un testo canonico. Come è nato questo approccio? Avete pensato a cercare appoggi accademici?**

Un videogioco, data la sua intrinseca natura interattiva, consente al giocatore di "vivere" sulla sua pelle alcuni eventi, piuttosto che leggerne. È verissimo che anche un libro e un film, se ben congegnati, possono indurre lo spettatore in una sospensione dell'incredulità che lo porterà a un'immersione nel loro scenario, ma nulla a che vedere con le potenzialità di un medium di arte interattiva come quello videoludico.

Stiamo ricercando materiali sulle sommosse e le manifestazioni popolari sia in ambito accademico, tra paper, libri e pubblicazioni, che "dal vivo". Leonard infatti partecipò a diverse manifestazioni contro la TAV ed è tuttora diretto in Egitto, dove verrà guidato dalla BBC per fare ricerche sulla situazione "calda" al momento presente.







**Con l’infiammarsi dello scontro sociale, internet è naturalmente divenuta ricettacolo dei cultori del riot porn, feticcio che ovviamente prevede categorie e codici al pari della pornografia canonica. Come avete intenzioni di porvi nei confronti di questi “voyeur” del riot? Avete livelli ambientati in diverse nazioni con dinamiche diverse?**

Prima di rispondere a questa domanda ho cercato di informarmi a riguardo, ma giuro di non essere riuscito a trovare nulla a proposito di questo feticcio sulle sommosse.

Sarà che i feed RSS dei siti porno non li ho mai usati?

Per quanto riguarda la seconda parte della domanda, posso confermarti che la campagna principale di *RIOT* si dividerà in sotto campagne ambientate in diverse nazioni. Inoltre ci saranno dei livelli bonus ambientati in singole locazioni.

**Alcune ricostruzioni dei manifestanti, ma anche indagini ufficiali come nel caso del G8 di Genova, sottolineano il ruolo attivo delle forze dell’ordine nello scoppio dei riot. Che opinione vi siete fatti in merito, partecipando attivamente ai recenti riot europei? Poiché avete intenzione di immergere il giocatore anche nel punto di vista di un poliziotto, come avete intenzione di affrontare questo aspetto?**

Quando parliamo di *RIOT* non



possiamo definire alcuna "opinione", poiché il gioco sarà strettamente obiettivo a riguardo della materia. Perciò entrambi i lati (manifestanti e poliziotti) verranno mostrati senza filtri o giudizi, lasciando al giocatore la possibilità di vivere la storia ed eventualmente giudicarla da diversi punti di vista.

Proprio per questo motivo, eventuali eventi o possibili collegamenti come quelli da te citati saranno parte del gioco, ma senza alcun giudizio morale su di essi.

**Nel comunicato di presentazione del gioco sottolineate l'impossibilità per un progetto simile di trovare finanziamenti in Italia: *"Living in a country drowning in debt and corruption, it is practically impossible for Team Riot to find way to fund the project in Italy and we are therefore asking for your help."* Come mai avete sentito la necessità di esplicitare e denunciare la realtà italiana nella presentazione del vostro videogioco?**

Perché, parliamoci chiaro, la realtà italiana è quella che è. Provare a chiedere fondi per un videogioco spesso e volentieri porta a risate in faccia o a richieste su quale tipo di Videopoker si sta lavorando. Figuriamoci chiedere finanziamenti per un progetto che potrebbe (e ripeto potrebbe) apparire incredibilmente controverso!

Inoltre il self-funding rispecchia chiaramente la filosofia di *RIOT*, un gioco indipendente, sviluppato senza forze esterne a plasmarlo.

**In bocca al lupo!**


videogaming borderline
Outcast.it
http://www.outcast.it
RECYCLE THIS PODCAST
[dedicated to borderline players]
RCM


Andare al bar non ha più senso...
BARONIO
33
TACCHINARDI
3
© Sara D'Onofrio 2011
...Perchè oggi di calcio si parla su
Falli da Dietro.
falli
Da Dietro
Falli da dietro, il miglior podcast italiano sul pallone.
Cercaci su iTunes oppure vai su:
http://vitoiuvara.podbean.com/








29



# Claudia Palmarucci

## con gli occhi di un bambino

di Andrea Chirichelli

Claudia Palmarucci nasce a Tolentino, nel 1985. Il disegno e la lettura hanno sempre scandito le sue giornate, sin da quando era bambina. Nel 2009 ha conseguito il diploma di laurea in Decorazione presso l'Accademia di Belle Arti di Macerata, dove è attualmente laureanda in grafica per l'illustrazione. Si avvicina al mondo dell'illustrazione nel 2008, frequentando un corso estivo tenuto a Macerata da Vitali Konstantinov e l'anno seguente da Maurizio Quarello. Nel 2009 si iscrive al master Ars in Fabula, durante il quale lavora con l'editore Orecchio Acerbo al progetto libro *La Rosa*, divenuto poi nel 2011 l'opera d'esordio con la quale è stata selezionata a Ilustrarte e al CJ Picture Book. Nel 2011 e nel 2013 è stata selezionata alla Mostra degli illustratori della Bologna Children's Book Fair. A marzo 2012 esce per Orecchio Acerbo il suo secondo albo illustrato, *I Musicanti di Brema*, una fiaba dei fratelli Jacob e Wilhelm Grimm.







# tra musica e foto

## > Anita Filipponi

Anita Filipponi è nata a La Plata, Buenos Aires e ha 28 anni. Inizialmente la sua vocazione di graphic designer l'ha portata a esplorare territori artistici tradizionali, finché non ha scoperto le foto e i video. Ha cominciato a studiare con Julieta Escardo, Bob Lightowler e Silvio Zuccheri. Lavora prevalentemente con macchine analogiche e, quando deve utilizzare quelle digitali, cerca egualmente di sfruttare le condizioni di esposizione e luce naturale, evitando di scattare foto che richiedano l'utilizzo di luce artificiale. Attualmente, assecondando una sua grande passione, sta curando un progetto musicale intitolato *Projecto Covertura*, una cover band che suona i propri brani preferiti in differenti luoghi della capitale argentina. Una band, una location, una canzone. Il progetto, per ora composto da una quindicina di contributi, è visibile su vimeo (vimeo.com/proyectocovertura).
Il sito di Anita è: **anitafilipponi.com.ar**

STILL









